6/08 bis 9/08

SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE

AUSGABE 12 CyberMedia € 3,50

Schweiz sfr 7,00 / Österreich € 4,00 / BeNeLux € 4,15
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,75

MOBILE GAMER



• **Großer Test** XXL-Strategie mit Suchtfaktor
• **Tipps & Tricks** Euer Weg zur Weltmacht

+ GEWINNSPIEL



Test: Launiger Olympia-Spaß mit 24 Disziplinen



Luxus-Jump'n'Run für PSP: Diesmal zieht der Robo-Kumpel alleine los



Klasse Klampfe für unterwegs: Der Musikspiel-Hit feiert sein Handheld-Debüt



Erkundungsteam Dunkelheit & Zeit: Jetzt schon im Test

CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII

Test & Tipps: Das beste Rollenspiel für die PSP! Plus: Exklusives Soldaten-Handbuch mit Boss-Guide

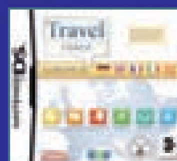
So macht Lernen Spaß



Power! Der verspielte Weg zu Fitness und Gesundheit



Hunger! Lecker Essen dank tollem Kochkurs



Reisen! Infos über ferne Länder

4 196933 403509 09

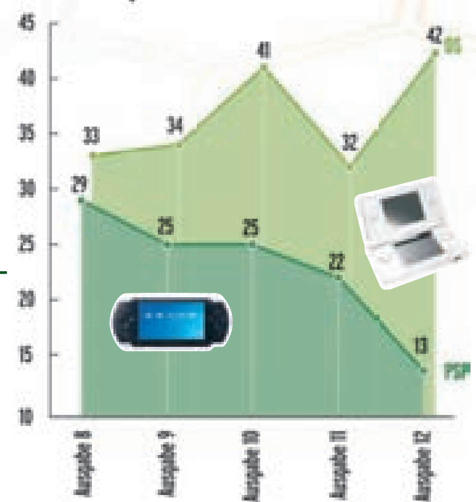
Alles vom Feinsten? >>

Zweiter Frühling für die PSP, Software-Overkill für den DS, viele Final Fantasys – und trotzdem unzufriedene Handheld-Spieler? Das kann doch nicht sein...



Wenn wir alle paar Monate eine neue Ausgabe der *Mobile Gamer* zusammenstellen, verschaffen wir uns einen nahezu lückenlosen Überblick – wie ist das Verhältnis von DS- und PSP-Games, können wir die Seiten für Gelegenheitsspieler sinnvoll füllen, sind die angekündigten Spiele interessant genug für ausführliche Previews? Die Antwort-Kurzform lautet: Es gibt weit mehr DS- als PSP-Spiele, Lern-Software für den DS boomt, für Spiele-Nachschub ist gesorgt – oberflächlich gesehen.

Blickt man aber etwas tiefer, kommt man dem leisen Grummeln mancher Handheld-Gamer auf den Grund. Gerade die PSP, obwohl seit Monaten im weltweiten Verkaufshoch, leidet im Moment unter dem hastigen Entwickler-Schwenk vor 18 Monaten, als die Rakete DS so richtig zündete und fast alle Spielefirmen das große Geld mit kleinen Spielchen für Nintendos Klappkonsole rochen. Zum Teil mag die Rechnung aufgegangen sein, aber einer Lizenz zum Gelddrucken kommt der Entwickler-Status für den DS nicht mehr gleich. Je **größer das Angebot,** um so mehr siebt der Käufer aus.



Auch an Hand der Spieletests in der *Mobile Gamer* sieht man, dass das Angebot an DS-Spielen gewachsen ist und PSP-Games seltener werden.

Dumm, dass die Nachfrage nach hochwertigen PSP-Games im Moment größer als das Angebot ist – zumindest, wenn man die Leser-Zuschriften und den Testteil der aktuellen Ausgabe anschaut. Insbesondere der PSP-Hersteller Sony hat hier einen Rüffel verdient, da er doch in vorderster Front die Spieleentwicklung für die PSP vernachlässigt hat.

Vielfältigen Spielspaß wünschen Eure *Mobile Gamer*



Gewinnspiel

Wir haben was zu verschenken!

>> In Zusammenarbeit mit 2K Games verlosen wir zwei exklusive DS-Pakete: Darin befindet sich jeweils ein dunkelblauer DS (nicht in Deutschland erhältlich), das Spiel "Civilization Revolution", ein T-Shirt, ein Globus und noch ein paar Gimmicks. Bitte folgende Frage richtig beantworten:

Wie heißt ein großer Eroberer: Napoleon oder Neapolitaner?

Einsendeschluss ist der 15. Oktober 2008, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Eure Postkarte schickt Ihr bitte an:
Cybermedia GmbH • *Mobile Gamer*
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

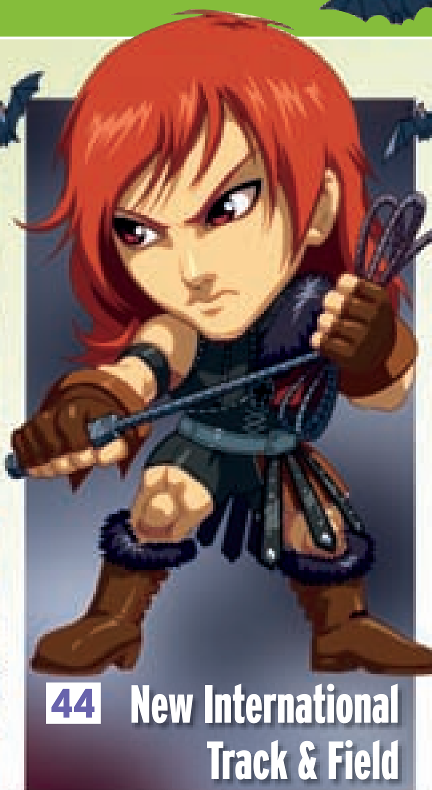


Nintendos Bester nimmt seinen Hut: *Mobile Gamer* begleitet den Game Boy durch fast 20 Jahre und beleuchtet die wichtigsten Momente. **26**



50 Ninja Gaiden Dragon Sword



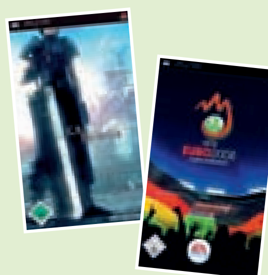


42 Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Dunkelheit / Zeit



Top-Spiele dieser Ausgabe





News>>

Spiele

Castlevania
Order of Ecclesia

Die "Castlevania"-Trilogie auf dem DS wird komplett - und alles bleibt anders!



Vor einem prächtigen 3D-Geisterschiff kämpft Ihr Euch durch die sturmgepeitschte Nacht.



Neue Bosse wie das Krabbenmonster machen Lust auf frische Gegner-Ideen.

Dracula ist wieder da. Nach über 20 Auftritten als Videospielbösewicht im finsteren Mittelalter, dem zweiten Weltkrieg und der Zukunft wissen wir vor allem eins: Er wird immer zurückkommen. Nachdem wir ihn im ersten DS-Spiel "Dawn of Sorrow" im Jahre 2036 bekämpften und in der Fortsetzung "Portrait of Ruin" durch den zweiten Weltkrieg jagten, geht es jetzt zurück ins Mittelalter. Damals, am Ende des PSone-Klassikers "Symphony of the Night", als Draculas grundguter Sohn Alucard nach dem Duell gegen seinen Vater verschwand, verlor sich auch die Spur des legendären Vampirjägers Richter Belmont. Eine prima Gelegenheit für den quirligen Grafen, mal wieder vorbeizuschauen. Im finalen Teil der DS-Trilogie müssen neue Helden her, um die Armee der Finsternis in Zaum zu halten. So wird die alleinige Protagonistin von "Castlevania: Order of Ecclesia" weder ein Nachkomme des Belmont-Clans noch ein Erbe Draculas sein, sondern die fromme Ordensfrau Shanoa – eine ziemliche Überraschung!

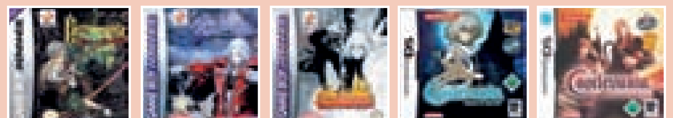
Dabei ist Shanoa kein frommes Nönnchen. Als Expertin des Übernatürlichen kann sie die Kraft der magischen Glyphen nutzen. Massen dieser magischen Runen sammelt Ihr im Spielverlauf und aktiviert damit, wenn Ihr sie auf die X- oder Y-Taste legt, allerlei Attacken und Spezialfähigkeiten. Diese reichen von klassischen Hieb- und Stichwaffen bis zur neuen 'Magnes'-Fähigkeit. Damit saust Ihr wie an einem unsichtbaren Gummiseil von einem metallenen Level-Element zum nächsten. Sammelt Ihr mehrere Glyphen des gleichen Typs, könnt Ihr sie außerdem auf beide Angriffstasten legen und so z.B. einen wesentlich höheren Schlagrhythmus erwirken. Ob Zauberspruch, Skill oder Tötungswerkzeug: Alle Glyphen-Aktionen verbrauchen Magie. Wer sich ohne Taktik durch die klassisch zweidimensionalen Level hackt, bekommt schnell ein Kraftreserven-Problem. Prachtvolle neue Areale wie ein Geisterwald, eine Klosterruine und ein gruseliger See erreicht Ihr neuerdings per Oberwelt-Karte. Wie gehabt werdet Ihr in ausladenden Plattform-Levels unterwegs sein, deren Übersichtskarte auf dem oberen Bildschirm zu sehen ist. Der Abschied vom Belmont-Clan könnte "Castlevania" frischen Wind unter die Fledermausflügel blasen – allerdings müssen wir noch bis mindestens Ende 2008 warten. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

Ein Typ mit Biss: Koji "Iga" Igarashi

Er erscheint zu Presseterminen gern mit schwarzem Hut und Peitsche und gibt zu, dass ihn einige seiner Mitarbeiter für einen Vampir halten. Igarashi-san, der charismatische Produzent der "Castlevania"-Serie, sorgt auch beim dritten DS-Teil wieder für den richtigen Biss. Seit dem legendären PSone-Teil "Symphony of the Night" führt Iga routiniert alle neuen Episoden der Vampirsaga zum Erfolg – zumindest, solange die Level in zwei Dimensionen bleiben. Als Produzent von je zwei GBA- und DS-Episoden und einem PSP-Spiel hat Iga außerdem genügend Erfahrung mit mobilen Vampirjagden. Warum er allerdings die Belmont-Familie im neuesten Teil nicht mitspielen lässt, ist bislang unklar. Vielleicht hat er nach zehn Jahren Vampirjäger-Dynastie einfach mal Lust auf eine Blutauffrischung.



Macht seit 10 Jahren "Castlevania"-Spiele: Koji Igarashi.



"Castlevania"-Chronologie auf GBA und DS. Von links: "Circle of the Moon" (ohne Iga), "Harmony of Dissonance", "Aria of Sorrow", "Dawn of Sorrow" und "Portrait of Ruin".

Software

Langenscheidt

Basic-Wörterbuch Englisch

Achtung: Dieses Modul ist genau das, was es vorgibt zu sein – ein Wörterbuch. Nicht mehr und nicht weniger. Im Gegensatz zu "English Buddy" oder "Travel Coach" gibt es keine Gimmicks oder gar Minispiele drumherum. Per Antipp-Tastatur oder Schrifterkennung gebt Ihr den Anfang des Wortes ein, das Ihr übersetzt haben wollt, schon taucht oben eine Liste auf. Aus dieser sucht Ihr den gewünschten Begriff aus, zu dem die Übersetzung und eventuell vorhandene Verwendungen angezeigt werden. Bei etwa 15.000 Stichwörtern könnt Ihr zudem die britische und/oder amerikanische Aussprache hören. 140.000 Worte soll das digitale Nachschlagewerk beherrschen, doch bei Stichproben sind wir über Ungereimtheiten gestolpert: Wieso sind z.B. "sabre" und "foil" mit korrekter Übersetzung in der Wortliste zu finden, die deutschen Gegenstücke "Säbel" und "Florett" aber nicht? Wenn ein Wort mehrere Bedeutungen hat, müsst Ihr erst alle durchgehen, um die relevante zu finden. Ein echtes Wörterbuch ersetzt das Modul nicht wirklich.



Einfach und schnörkellos – fast wie ein Papier-Nachschlagewerk.

Langenscheidt Basic-Wörterbuch Englisch

Hersteller	Koch
Zirka-Preis	40 Euro
Termin	im Handel

Solides Wörterbuch, das für den Gelegenheitsgebrauch taugt, aber Ungereimtheiten und wenig Mehrwert hat.

Musik

Soundtrack-Schätze

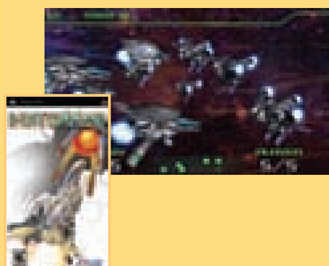
Bei aktuellen Handheld-Games spielt Musik eine wichtige Rolle. Kein Wunder, dass verstärkt Soundtrack-CDs auch zu Titeln erscheinen, die nicht "Final Fantasy" heißen – allerdings (fast) nur in Japan. Zum Glück existieren in Fernost gute Versandhändler, die nach Deutschland liefern wie z.B. www.play-asia.com. Der bietet ein reichhaltiges Sortiment, die Preise schwanken in der Regel zwischen fairen 15 und 25 Euro. Hier ein paar unserer Redaktionstipps: Wer's fröhlich mag, wählt die "LocoRoco"-Schunkelgesänge, Gruselfans schaudert es wohlig mit Akira Yamaokas "Silent Hill Zero" (so der japanische Name der PSP-Episode). Klassischen Rollenspiel-Bombast gibt's mit „Crisis Core" und coole Club-Sounds bei "L.II remixes" – dahinter stecken die Songs aus "Lumines 2". Wer nicht in Übersee ordern will, schaut bei www.synsoniq.de, allerdings sind das Sortiment kleiner und die Preise höher.



Spiele

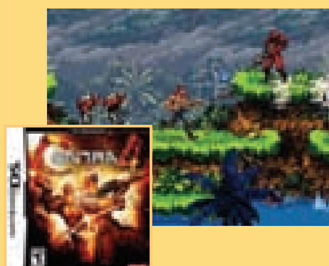
Import Geheimtipps

Was gibt's Neues aus Übersee? In dieser Rubrik berichten wir von den spannendsten Spieleneuheiten und Trends aus Japan und den USA.



R-Type Command (PSP)

Statt auf bewährte Horizontalscroller-Ballerei zu setzen, entpuppt sich der jüngste Ableger des bekannten Spielhallen-Klassikers als kurioser Genrewechsel. Hier wird nämlich nicht geschossen, sondern strategisch gekämpft. Statt flinker Reaktionen sind taktische Manöver und Gefechtsaufstellungen gefragt. Für die PSP ist der Titel ein origineller Farbtupfer, der in Europa voraussichtlich nicht erscheint.



Contra 4 (DS)

Die Katze ist aus dem Sack: Konami veröffentlicht den jüngsten Spross der langlebigen Actionserie tatsächlich nicht auf unserem Kontinent. Deshalb müssen Ballerfreunde zum Import greifen, was sich aber lohnt – sofern Ihr starke Nerven habt und frustgestählt seid. Denn der traditionell in 2D gehaltene Söldner-Ausflug ist ebenso gelungen wie knackig schwer – ganz wie früher.



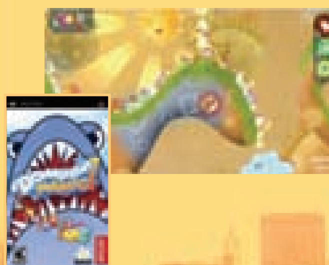
SNK Arcade Classics 1 (PSP)

Oldie-Sammlungen gibt es immer wieder, diese hat aber einen ganz besonderen Reiz: Stolze 16 Klassiker der Heimkonsolen- und Spielhallen-Hardware Neo Geo wurden auf eine UMD gepackt und mit tadelloser Emulation versehen. Der Dauerbrenner "Metal Slug" fehlt ebenso wenig wie Vertreter diverser Beat'em-Up-Serien – die Mischung macht's. Eine Europa-Veröffentlichung ist bislang nicht bekannt.



Bangai-O Spirits (DS)

Die japanische Traditionsschmiede Treasure beschenkt Shoot'em-Up-Fans mit dem ersten Handheld-Ableger der chaotisch-kultigen 2D-Ballerserie. Ihr knallt Euch durch 160 Levels, die mal im Eiltempo zu lösen sind und mal zu echten Taktik-Rätseln werden – dank furioser Inszenierung, Zweispieler-Modus und Level-Editor ein echter Actionhit. Noch besser: Die deutsche Version erscheint im Spätsommer.



Downstream Panic (PSP)

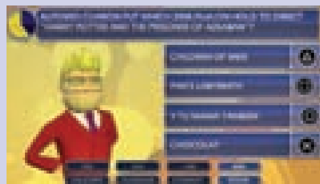
Als Retter eines Fischschwarms ist es Eure Aufgabe, die Kiemenatmer vom Levelanfang bis ganz nach unten ins sichere Wasser zu geleiten. In der Praxis erweist sich "Downstream Panic" als Mischung aus knuffiger "LocoRoco"-Aufmachung und leicht modifiziertem "Lemmings"-Spielprinzip. Trotz kleiner Macken in Sachen Übersicht und Frustmomenten in späteren Levels ist's spaßig und für Europa nicht vorgesehen.

Kurzmeldungen

Und tschüss, Leipzig
Die Games Convention findet zwar 2008 ein letztes Mal in Sachsen statt, Nintendo verabschiedet sich aber überraschend schon dieses Jahr. Wie Ende Mai bekannt wurde, verzichtet der DS-Konzern auf einen Messeauftritt und wird statt dessen seine kommenden Spiele und Entwicklungen auf Promotiontouren und lokalen Veranstaltungen präsentieren.

Mehr Farbe für unterwegs
Zeitgleich mit dem "Kochkurs", über den Ihr rechts mehr lest, kommen gleich drei neue DS-Varianten in Europa auf den Markt. Das Trio soll offensichtlich sommerliche Frische symbolisieren und stellt Euch vor die Wahl, ob ihr knallrot, grasgrün oder türkis als Modetrend anstoßen wollt. Unsere Meinung: So edel wie die neueren US-Modelle sind die Farben nicht, aber besser als das billig wirkende Silber-Modell.

Fragenkatalog in Mobilformat
Neben dem Karaoke-Verschnitt "Singstar" und den Kamera-Hampeleien der "Eyetoy"-Serie gehören die "Buzz!"-Quizspiele zum massenmarkttauglichen Triumvirat der PS2-Bibliothek. Nach Sonys Willen soll letztere Reihe nun auch der PSP Aufwind im Kampf um die Gelegenheitsspieler verschaffen. "Buzz! Quiz Master" steht in Kürze in den Läden - wir sind allerdings skeptisch, wie gut ein Konzept, das auf 'viele Leute sitzen gemeinsam vor der Glotze' fußt, in Handheld-Form funktioniert.



PSP treibt's bunt...
...allerdings nur in Übersee: Letzte Ausgabe konntet Ihr den Farbreigen im Überblick bewundern, dazu kommen in Kürze zwei neue Varianten. In den USA erhalten Sony-Fans ab Juni eine blutrote PSP mit "God of War"-Kratos"-Konterfei, während im Sommer eine strahlend blaue "Madden NFL"-Fassung ansteht. Der Knackpunkt: Beide gibt es nur im Set mit dem jeweiligen Spiel und ein paar weiteren Gimmicks - sprich teurer - zu kaufen.



Die Drachenjagd kommt
Gehofft haben wir es schon länger, nun ist die Bestätigung da: Die DS-Neuauflagen der Episoden 4 bis 6 von "Dragon Quest" erscheinen in Europa - allerdings dauert's noch eine Weile. Den Auftakt macht im September "The Chapters of the Chosen", die Fortsetzungen sehen wir wohl erst 2009 und noch später, schließlich sind die noch nicht mal in Japan erschienen...







Software

Kochkurs

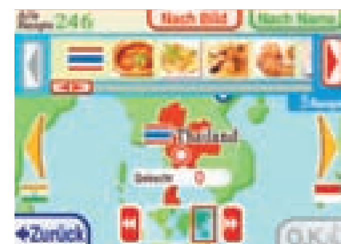
Was wollen wir heute kochen?

Nintendo greift Euch mit einem digitalen Küchenchef unter die Arme – kommen DS-Besitzer auf den Geschmack?

Lust auf Mungobohnen-Dessert oder argentinischen Rindereintopf? Oder lieber etwas 'Normales' wie Pizza Margherita und Chili con Carne? Alles kein Problem mit dem "Kochkurs" für DS. Nintendo paart die Nützlichkeit eines herkömmlichen Rezeptbuches mit den multimedialen Vorteilen des DS - eine Küchenuhr, einen digitalen Einkaufszettel und ein Nachschlagewerk gibt's gratis dazu. Doch der Reihe nach: Nach dem Einschalten dürft Ihr zuerst ungeliebte Zutaten markieren. Fortan werden Gerichte, in denen diese Lebensmittel enthalten sind, rot gekennzeichnet - praktisch für Vegetarier und Allergiker. Weiter geht's: Ihr wählt aus anfangs 245 Rezepten - die Palette reicht von indischen Suppen bis hin zu mexikanischen Nachspeisen. Praktischerweise stehen Suchkriterien zu Verfügung: Legt eine Kaloriengrenze fest, stöbert alphabetisch oder gebt an, dass ihr z.B. Hühnchenfleisch im Kühlschrank habt - dann sucht die Software passende Speisen aus. Die Rezepte werden - lecker bebildert - in über 20 Einzelschritten erklärt, eine freundliche Stimme liest die Anweisungen vor. Habt Ihr keine Hand frei, dürft Ihr via Stimmkommando 'umblättern'. Eine Zutatenliste, Kochtipps (teilweise als Video) und variierbare Mengen je nach mitmampfenden Personen runden des formidable DS-Kochbuch ab.



Praktisch: Speichert Euren Einkaufszettel auf DS – inklusive Taschenrechner.



Unzählige Gerichte wollen gekocht werden – logisch nach Herkunft sortiert.



Viel drin und trotzdem übersichtlich: der zentrale Kochbildschirm.



Kultig: Fleißige Köche schalten den Game & Watch-Klassiker "Chef" frei.

Kochkurs: Was wollen wir...

Hersteller	Nintendo
Zirka-Preis	30 Euro
Termin	20. Juni

USK: frei

Der Traum aller Hobbyköche: Ebenso durchdachtes wie umfangreiches virtuelles Kochbuch – super!

Software

Ein Modul zum Wein(en)



Der Versuch, Gelegenheitsspieler an den DS zu locken, treibt manch seltsame Blüte – mittlerweile erreichen Kuriositäten wie digitale Aquarien, Malprogramme oder Inneren-Frieden-Suchmaschinen sogar sogar heimische Gefilde.

Den Vogel schießen aber die Japaner ab: Im Juni veröffentlicht Namco-Bandai mit "99 no Namida" ein Modul, das nur einen Zweck hat – es soll seine Käufer zu Tränen rühren. Das ist keineswegs als gemeiner Schelmenstreich oder humorige Einlage zu verstehen, sondern beruft sich auf das Prinzip, dass viele Menschen sich besser fühlen, wenn sie geweint haben. Deshalb werden zu Beginn ein paar psychologische Fragen gestellt, anhand derer eine rund 15-minütige digitale Kurzgeschichte ausgewählt wird, die den Tränenkanal stimulieren soll. Und wem das nicht reicht, für den hat Namco-Bandai die geeignete Werbeaktion parat: Ein paar Wochen lang gibt es in einer Weinbar in Tokio einen speziell dafür gedachten Wein zu kaufen, auf dass der die Gefühle in Wallung bringe...

Coming Soon: Mobile Spiele von Juni bis September



Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Arkanoid DS	Square-Enix	Reaktion	4. Juli
Civilization Revolution	Take 2	Denken	Juli
Etrian Odyssey	Nintendo	Abenteuer	6. Juni
Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift	Square-Enix	Denken	27. Juni
Guitar Hero on Tour	Activision	Reaktion	24. Juli
Incredible Hulk, The	Sega	Action	Juni
Kung-Fu Panda	Activision	Action	26. Juni
Lego Batman	Warner	Abenteuer	September
Lego Indiana Jones	LucasArts	Abenteuer	6. Juni
Lifesigns: Hospital Affairs	Jowood	Abenteuer	juli
Mega Man Star Force 2	Capcom	Reaktion	3. Quartal
Mein Vital Coach	Ubisoft	Fitness-Trainer	19. Juni
MySims Kingdom	Electronic Arts	Denken	3. Quartal
New International Track & Field	Konami	Sport	12. Juni
Ninja Gaiden: Dragon Sword	Ubisoft	Action	26. Juni
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Dunkelheit / Zeit	Nintendo	Abenteuer	4. Juli
Soul Bubbles	Eidos	Reaktion	13. Juni
Space Invaders Extreme	Square-Enix	Action	4. Juli
Spore Creatures	Electronic Arts	Denken	18. August
Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	September
Top Spin 3	Take 2	Sport	Juli



Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
ATV Offroad Fury Pro	Sony	Rennspiel	26. Juni
Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian	Disney	Abenteuer	17. Juli
Cid the Dummy	Oxygen	Action	3. Quartal
Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Vivendi	Reaktion	3. Quartal
Crisis Core: Final Fantasy 7	Square-Enix	Abenteuer	20.Juni
Destroy all Humans! Big Willy: Entfesselt	THQ	Action	September
Echochrome	Sony	Denken	26. Juni
Everybody's Golf 2	Sony	Sport	4. Juni
Hellboy: The Science of Evil	Konami	Action	September
Lego Batman	Warner	Abenteuer	September
Lego Indiana Jones	LucasArts	Abenteuer	6. Juni
Naruto: Ultimate Ninja Heroes 2	Atari	Action	Juli
PDC World Championship Darts 2008	Oxygen	Sport	13. Juni
Riviera: The Promised Land	THQ	Abenteuer	Juni
Pipemania	Empire	Reaktion	20. Juni
SBK-08 Superbike World Championship	Codemasters	Rennspiel	20. Juni
Secret Agent Clank	Square-Enix	Action	26. Juni
Space Invaders Extreme	Square-Enix	Action	4. Juli
Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	18. August
Tour de France 2008 Radsport Manager	Koch	Denken	20.Juni
World Snooker Championship Real 2008	Koch	Sport	4. Juli

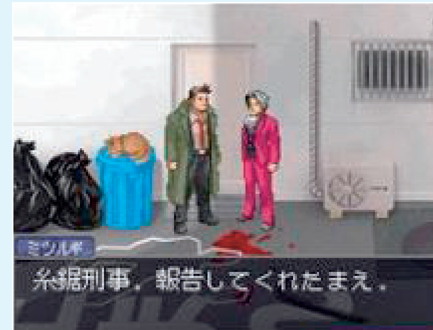
Spiele

Juristischer Seitenwechsel bei Capcom



Die "Ace Attorney"-Gerichtsabenteuer auf dem DS sind im Westen keine großen Kassenfüller, haben sich aber eine treue Fangemeinde erarbeitet. Kein Wunder, ist doch Anwalt Phoenix Wright ein echter Sympathieträger. Dass das Point & Click-Spielprinzip alles andere als modern ist und selbst der vierte Teil mit Neuling Apollo Justice (siehe Test auf Seite 38) immer noch keine spürbaren Veränderungen spendiert bekam, hat nicht gestört: Die großen Stärken in Form spritziger Dialoge, spannender Prozesse und packender Story konnten auch so fesseln. Nur das größte Rätsel bleibt in Europa ungelüftet: Wieso haben Capcom und Nintendo den Abschluss der "Phoenix Wright"-Trilogie übersprungen und nicht bei uns veröffentlicht?

Hoffentlich ist das kein schlechtes Omen für den jüngsten Spross der Serie, der kürzlich in Japan angekündigt wurde. Der spielt in etwa zur gleichen Zeit wie die bei uns entfallene Episode – und hat einige Überraschungen parat. Diesmal steht nämlich ein Seitenwechsel an, Ihr übernehmt die Rolle von Miles Edgeworth.



Was jetzt, Gumshoe? Edgeworth ist oft mit dem dusseligen Polizisten unterwegs.

Der ist Staatsanwalt und einer der großen Gegner von Phoenix Wright. Noch verblüffender ist nur die Entscheidung, erstmals das bewährte Grundkonzept zu durchbrechen: Nicht mehr die Gerichtsverhandlungen stehen im Mittelpunkt, sondern das Untersuchen der Tatorte. Kenner werden jetzt sagen, "das gab es schon immer", aber nicht in dieser Form – Edgeworth und sein Helfer Gumshoe marschieren jetzt leibhaftig durch die Kulissen, also mehr in der Art eines klassischen Abenteuers. Hoffen wir, dass darunter die Qualität der Geschichten nicht leidet und der Staatsanwalt auch in Deutschland ermittelt.



Tatorte nehmt Ihr nun leibhaftig in Augenschein.



Mini-Previews >>





PSP Keine Sorge: Auch Ratchet ist dabei, allerdings in kleinerer Rolle.

PSP Kleiner Roboter ganz groß: Als Geheimagent wird Clank auch mit einer Gegnerübermacht fertig.

Secret Agent Clank

Reaktion >> Jump'n'Run

Jetzt wird der Spieß umgedreht: Der Roboter-Helfer darf erstmals als Hauptheld ran.

Auf stolze sechs Episoden hat es die "Ratchet & Clank"-Serie über alle Sony-Konsolen hinweg bereits gebracht, nie wurde an einer Grundregel gerüttelt: Im Rampenlicht stand stets der pelzige Lombax Ratchet, während Robokumpel Clank passiver Begleiter war und bestenfalls in kurzen Abschnitten ran durfte.

Beim verflixten siebten Teil wendet sich – der Spieletitel lässt es erahnen – das Blatt. Ratchet wandert für ein Verbrechen, das er begangen haben soll, hinter Gitter. Ehrensache, dass Clank an die Unschuld seines Freundes glaubt. Um diese zu beweisen, stürzt er sich in sein erstes Solo-Abenteuer und schlüpft in die Rolle seines geheimen Alter Egos als James-Bond-Verschnitt. Das Agententum dient nicht als reines Gimmick, sondern hat auch spielerisches Gewicht. Weil Clank ein schmächtiger Blechbursche ist, kann er sich nicht so ungehemmt in riskante Situationen stürzen wie sein Kumpel. Konkret heißt dies, dass Ihr vermehrt auf Schleicheinsätze geht, in kleinen Rätseln gefährliche Lasersperren eliminiert und möglichst gute Tarnungen sucht. Wehrlos ist der Held aber nicht, bei Bedarf packt er seine Metalfaust aus oder greift zur 'Clank-Fu'-Nahkampftechnik.

Wie es sich für einen Agenten gehört, werden auch andere Tätigkeiten fällig. So steigt Ihr bei nervenzerfetzenden Pokerrunden ein oder schwingt auf der Tanzfläche mittels rhythmusbasierten Minispielen ein flottes Bein. Ganz alleine muss Clank zum Glück nicht gegen die Feindmengen ran – damit er sich erholen kann, greifen ihm abschnittsweise Ratchet und erstmals der tollpatschige Captain Qwark unter die Arme.

Wir konnten bereits ein paar Agentenminuten mit dem kleinen Roboter verbringen und sind äußerst angetan: Wie beim Vorgänger "Size Matters" stimmt die Technik, dazu kommen originelle Ideen und die neue Ausrichtung, die für einen frischen Wind im "Ratchet & Clank"-Universum sorgt.



PSP Trotz neuem Fokus auf den mechanischen Partner wird das Spielprinzip der Serie nicht drastisch umgekrempelt – Laufen, Hüpfen, Kämpfen bleiben Trumpf.

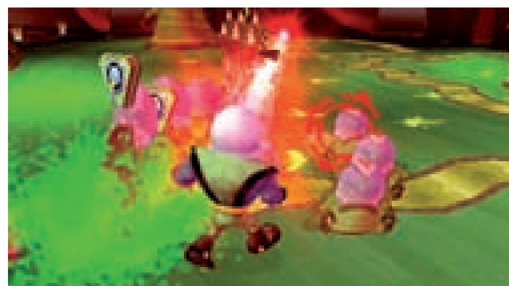
Secret Agent Clank

PSP | DS

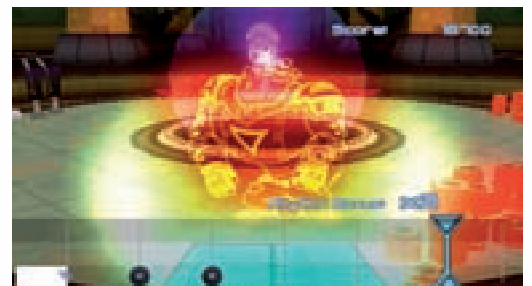
Entwickler	>> High Impact Games, USA
Hersteller	>> Sony
Termin	>> Ende Juni

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Vertauschte Rollen beim Sony-Hüpfabenteuer – dazu locken schicke Technik und gewohnt starke Spielbarkeit.



PSP Premiere Nr. 1: Captain Qwark mischt erstmals als spielbarer 3D-Charakter die Welt auf.



PSP Premiere Nr. 2: Clank muss in Musik-Minispielen beweisen, dass er Rhythmus im Blechkörper hat.

Lego Batman

Action >> Action-Adventure



PSP Viele Geschicklichkeitseinlagen warten auf das dynamische Duo.

Nach "Star Wars" und "Indiana Jones" folgt die nächste Lizenz-Legoisierung: "Lego Batman" entführt Euch in die düsterbunte Welt von Gotham City. Als Batman oder Robin bringt Ihr Fieslinge wie Pinguin, Catwoman oder Riddler hinter Schloss und Riegel. Erstmals in der "Lego"-Reihe dürft Ihr auch in die Haut der Verbrecher schlüpfen.

Lego Batman

PSP | DS

Entwickler	>> Traveller's Tales, England
Hersteller	>> Warner
Termin	>> 3. Quartal

PERSPEKTIVE 60-80 VON 100

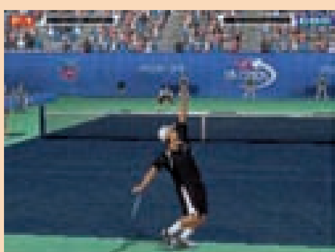
Gewaltlose Action nach bewährtem "Lego"-Rezept: Zahlreiche Level laden zur spaßigen Hatz für zwischendurch ein.

Top Spin 3

Sport >> Tennis

Auf dem Konsolensektor steht "Top Spin" für eine realistische Umsetzung des weißen Sports. Der DS war damit bislang (vor allem technisch) überfordert. Für den dritten Teil der Reihe verspricht der Entwickler eine halbwegs ruckfreie Grafik. Außerdem soll sich die Schlagsteuerung noch echter anfühlen. Die Weltrangliste erklimmt Ihr mit 16 lizenzierten Tennisprofis, darunter Tennis-Ikonen wie Boris Becker und Björn Borg. Echte Schauplätze dürfen ebenfalls nicht fehlen: Wirbelt in Roland Garros Sand auf oder grabt in Wimbledon den Rasen um. Hoffentlich erschließt sich "Top Spin 3" auch Tennis-Amateuren – trotz aller Realismus-Versessenheit. Auch Online-Matches wären fein...





DS Auf Sand gibt's lange Grundlinienduelle (oben). Bei den US Open führt Serve & Volley zum Erfolg (unten).

Top Spin 3

PSP | DS

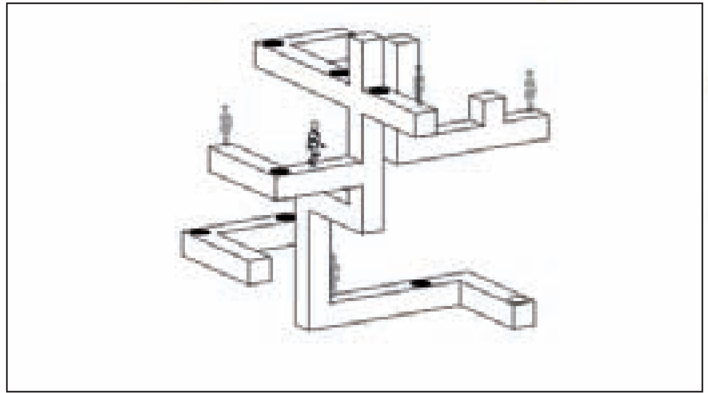
Entwickler	>> Pam Dev., Frankreich
Hersteller	>> Take 2
Termin	>> Ende Juni

PERSPEKTIVE 70-90 VON 100

Eine flüssiger Spielablauf wäre die halbe Miete. Wenn's dann noch gut zu steuern ist, wird's ein Hit!

Echochrome

Denken >> Knobelspiel

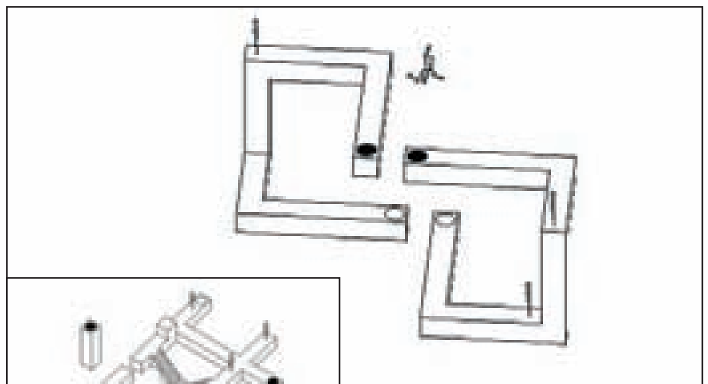


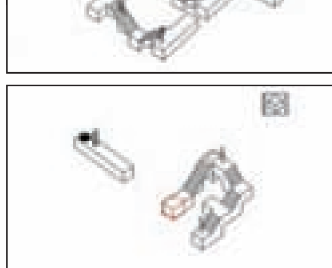
PSP Eleganz durch Schlichtheit: Striche, abstrakte Figuren – fertig ist "Echochrome".

Normalerweise ist Logik die Grundessenz eines jeden Knoblers. "Echochrome" stellt genau diese auf den Kopf. Stattdessen gilt: 'What you see is what you get.' Soll heißen, verdeckt etwa ein Pfeiler einen Abgrund, gibt es diesen auch nicht. Das macht Ihr Euch zu Nutzen, indem Ihr die Levelkonstruktionen in die gewünschte Position dreht. So kann Euer selbstständig laufender Charakter problemlos eine Lücke überqueren. Stürzt er doch in die Tiefe, kann es sein, dass er auf einer weiter unten liegenden Plattform landet - obwohl diese räumlich weiter hinten oder vorne liegt. Solange die Perspektive auf dem Bildschirm stimmt, ist alles OK.

Ziel des Spiels ist es, mit Eurem weißen Strichmännchen die grauen Silhouetten-Kollegen einzusammeln. Dazu erteilt Ihr Eurer Figur die Anweisungen, wann sie warten und wann gehen soll.

Die Inszenierung von "Echochrome" ist farblos, doch das ist nicht negativ gemeint. Die in schwarz-weiß gehaltenen Irrgärten sind wesentliches Stilmittel des Titels. Dazu gibt's klassische Violinmusik. Ein paar Stolperfallen hält die monochrome Puzzelei aber parat: Oftmals habt Ihr eine Strategie zur Hand, das Spiel lässt Euch diese aber nicht umsetzen - mal schauen, ob sich das in der Endversion noch ändern. Potenzial hat "Echochrome" allemal.





DS Weiße Felder dienen als Trampolin, bei schwarzen Löchern besteht Absturzgefahr. Unten seht Ihr den Levelkonstruktor.

Echochrome

PSP | DS

Entwickler	>> Sony, Japan
Hersteller	>> Sony
Termin	>> Ende Juni

PERSPEKTIVE 60-80 VON 100

Wie ein Gemälde von M.C. Escher: Innovativ, abstrakt, verwirrend und stilvoll. Spielerisch noch mit Mängeln.

Die Songliste von "Guitar Hero on Tour":

Leider können wir Euch noch nicht alle 26 Lieder von "Guitar Hero" verraten. Folgende Songs sind aber definitiv im Spiel enthalten:

All Star - Smash Mouth
All The Small Things - Blink 182
Are You Gonna Be My Girl - Jet
Black Magic Woman - Santana
Breed - Nirvana
Ca Me Vexe - Mademoiselle K
Do What You Want - OK Go
Helicopter - Bloc Party
Hit Me With Your Best Shot - Pat Benatar
Monsoon - Tokio Hotel
Monster - Beatstakes
Rock And Roll All Nite - Kiss
Spiderwebs - No Doubt
This Love - Maroon 5
We're Not Gonna Take It - Twisted Sister



DS Es stehen Euch verschiedene Gitarren zur Wahl.



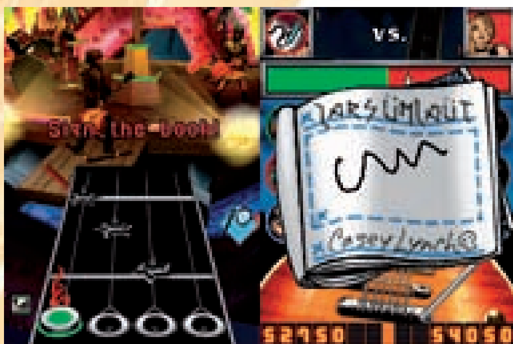


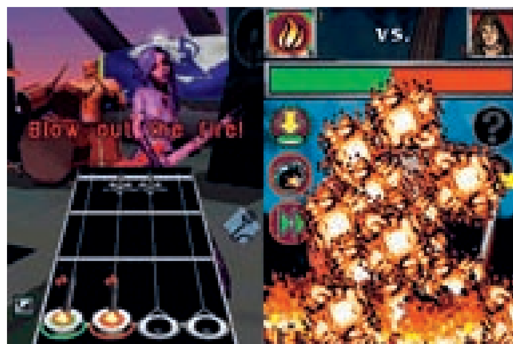
DS Das Griffbrett ist das wichtigste Element in "Guitar Hero". Ihr müsst so konzentriert hinsehen, dass Ihr die Charaktere im Hintergrund kaum bemerkt.

Guitar Hero on Tour

Activision macht Musik mobil und hat uns mit der digitalen Wandergitarre besucht. Wie gut rockt der DS?

Reaktion >> Musikspiel





DS Battle-Action: Links müsst Ihr während des Auftritts ein Autogramm geben, rechts steht Eure Gitarre in Flammen!

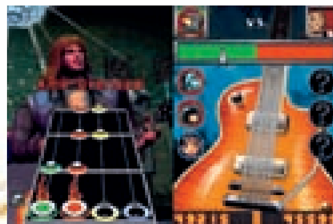
Habt Ihr immer neidisch zu Konsolenbesitzern geblickt, wenn diese mit ihren Rock-Eskapaden bei "Guitar Hero" prahlten? Dann erhaltet Ihr jetzt die Möglichkeit, zurückzuschlagen: Mit "Guitar Hero on Tour" rockt Ihr im Zug, der Fußgängerzone oder im örtlichen Pub mit Eurem DS ab! Der raffinierte 'Guitar Grip'-Controller macht's möglich: In den zweiten Modul-Schacht gesteckt (ehedem für GBA-Module vorgesehen), verwandelt der mit vier Tasten und Plektrum-Halter ausgestattete Zusatz Euren DS zur Gitarre (siehe Kasten rechts). Mit der linken Hand haltet Ihr das Griffbrett fest, also den DS. In der rechten Hand führt Ihr den "Guitar Hero"-Stylus und haut auf dem Touchscreen in die Saiten. Linkshänder können selbstverständlich die Kontrollen zu ihren Gunsten umdrehen – sehr lobenswert.

Falls Ihr mit "Guitar Hero" noch nicht vertraut seid: Im Prinzip handelt es sich um einen musikalischen Reaktionstest. Auf dem zweiten Bildschirm fahren farbige Symbole von oben nach unten. Um Punkte zu machen, drückt Ihr die entsprechende Taste und schlagt im Takt mit dem Stylus die Saiten auf dem Touchscreen an. Trefft Ihr die Noten, erklingt der Gitarren-Part des Songs, den Ihr gerade nachspielt. Haut Ihr daneben, ertönt nur ein hässliches "plock". Versemmelt Ihr zu viele Noten, pfeift Euch das Publikum aus und Eure Performance wird abgebrochen. Durch die Anordnung der nachzuspielenden Noten kommt vor allem auf den höheren Schwierigkeitsgraden echtes Gitarren-Feeling auf, da sich die Bewegungen Eurer Griffbrett-Finger fast wie bei einer echten Klampfe anfühlen. Spielt Ihr gut, füllt sich allmählich die 'Star-Power'-Anzeige. Ist diese voll, aktiviert Ihr sie per Antippen und rockt so richtig ab: Punkte werden doppelt gezählt und das Publikum verzeiht Euch mehr Fehler.

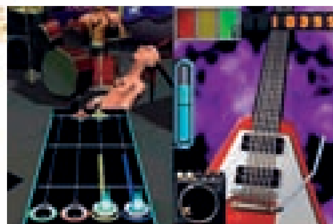
Die Songauswahl bei den Konsolen-Versionen war immer sehr anspruchsvoll in Bezug auf die Schwierigkeit der Titel. Da es bei "Guitar Hero on Tour" aber vier statt fünf Tasten gibt und Activision neue Zielgruppen ansprechen will, ist das Sortiment diesmal anders: Statt frickeligem und So-



DS Wackelt mit dem Stylus an der kleinen Whammy-Bar, um Vibrato-Effekte zu erzeugen.



DS Im Battle-Modus zeigt der grün-rote Balken an, ob Ihr in Führung liegt.



DS Bei langen Noten müsst Ihr die bunten Tasten gedrückt lassen.



DS Spielt Ihr lange Notenfolgen ohne Fehler, könnt Ihr Eure Punkte sogar vervierfachen.

lo-lastigem Metal dominiert eingängiger Gitarren-Pop. Ob Euer Lieblings-Song dabei ist, lest Ihr im Kasten links oben nach.

Auch an Multiplayer-Freunde wurde gedacht. Im Wireless-Modus spielt Ihr zu zweit einen Song, statt der 'Star Power' gibt es aber fiese Items, welche die Performance Eures Mitspielers behindern. Werft ihm Autogrammkarten auf die Bühne, die per Touchscreen signiert werden müssen, oder setzt seine Gitarre in Brand. Zum Löschen hilft dann nur eifriges Pusten in das DS-Mikrofon.

Unsere ersten Praxistests haben uns begeistert: Die Bedienung klappte einwandfrei und wir lieferten uns verbissene Rock-Duelle. Wenn im Juli "Guitar Hero on Tour" erscheint und sich die Redaktion abends um das Lagerfeuer versammelt, können wir endlich zur digitalen Wandergitarre singen, statt auf echten Instrumenten rumstümpern zu müssen. *jk*

Der "Guitar Grip"-Controller





"Guitar Hero on Tour" erscheint zusammen mit dem pfiffigen 'Guitar Grip'-Controller für knappe 50 Euro. Der Zusatz wird in den zweiten Modulschacht gesteckt und ist sofort einsetzbar. Die verstellbare Halteschlaufe bietet Euch genügend Halt zum Abrocken. Schnallt sie aber nicht zu fest, sonst verkrampfen sich Eure Finger.
Das lässige Stylus-Plektrum findet in einem speziellen Schacht im Controller Platz – insofern ist immer alles gut aufgeräumt. Plektrum und Controller sind hochwertig verarbeitet, liegen gut in der Hand und bieten ein wertiges Spielgefühl. So seid Ihr bestens für unzählige harte Multiplayer-Duelle gewappnet.





DS Der 'Guitar Grip'-Controller sieht nicht nur stylisch aus, sonder fühlt sich auch gut an.

Guitar Hero on Tour

PSP | DS

Entwickler	>> Vicarious Visions, USA
Hersteller	>> Activision
Termin	>> Juli

PERSPEKTIVE 85-90 VON 100

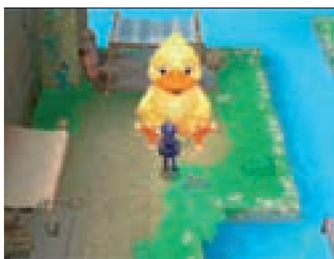
Auch unterwegs bietet "Guitar Hero" beste Unterhaltung für Gitarren-Freunde und die, die es noch werden wollen.

Final Fantasy 4

Nach dem DS-Remake des dritten Teils schickt Square-Enix mit "Final Fantasy 4" einen düsteren RPG-Helden auf den Doppelschirm.



Auf dem Party-Bildschirm legt Ihr Zusammensetzung und Formation Eurer tapferen Schar fest.



Muss dabei sein: Beim fetten Chocobo hinterlegt Ihr überzählige Gegenstände.



Steht auf Gothic-Rüstungen: Cecil, der gefürchtete Chef der 'Red Wings'.

Abenteuer >> Rollenspiel



Priesterin Rosa legt einen heilsamen Segensspruch über Eure Kämpen. Energiehaushalt und Statuswerte seht Ihr dabei jederzeit auf dem oberen Bildschirm.

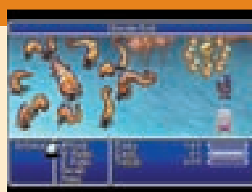
Kaum ist ein Jahr seit der Veröffentlichung von "Final Fantasy 3" für den DS vergangen (siehe Test in Ausgabe 7), da beglückt uns Square-Enix bereits mit dem ebenfalls aufgemotzten Nachfolger "Final Fantasy 4". Im Remake des 1991 erstmals in Japan erschienenen Super-Nintendo-Klassikers will der Rollenspielgigant die wenigen Kritikpunkte am Vorgänger restlos ausmerzen. Allen voran stand die ordentliche Ausnutzung des Doppelschirms auf der Agenda der Entwickler. So wird der obere Bildschirm nicht mehr lediglich als Oberwelt-Landkarte missbraucht: Das Fantasy-Abenteuer nutzt routiniert beide Screens und bietet Euch detaillierte Automaps sämtlicher Burgen und Dungeons, aufwändige Zwischensequenzen über zwei Bildschirme und umfangreiche Menüs für die Rundenkämpfe. Diese sollen dem ambitionierten Geist des Originals, das erstmals in der Seriengeschichte das 'Active Time Battle'-System einführte, in nichts nachstehen.

So schwingt der schwarze Ritter Cecil in wunderschöner 3D-Optik die Rundenkampf-Klinge. Charakterspezifische Spezialmanöver wie seine finstere Blutmagie, Karatekicks oder Harfengesänge werden wie alle anderen Aktionen im Kampfmenü ausgewählt. Volle Stylus-Unterstützung und jederzeit sichtbare Informationen über den Status der Helden sollten dem traditionellen Spielgeschehen eine gehörige Komfort-Transfusion verpassen.

Cecil muss am Anfang des Spiels manchen unliebsamen Auftrag für den megalomanischen Herrscher des Reiches Baron erledigen und wendet sich zusammen mit seinem Kumpel Kain schließlich gegen seine frühere Einheit, die Luftschiffflotte der 'Red Wings'. Gewissermaßen vogelfrei stromert er nun durch eine vom Krieg um magische Kristalle zerrissene Welt und trifft auf zahlreiche prächtige Kameraden. Neben dem bereits erwähnten, sprunggewaltigen Dragoner Kain wird der Kampfbildschirm unter anderem von der liebreizenden Rosa, dem Kampfmönch Yang und der von Monstern aufgezogenen Beschwörerin Rydia bevölkert. Insgesamt fünf Kämpen dürft Ihr gleichzeitig ins Feld führen. Cecils Wandlung vom wortkargen dunklen Ritter zum weißblonden Paladin setzte 1991 einen Meilenstein im Genre der interaktiven Erzählung. Mit neuen Zwischensequenzen in Spielgrafik, die laut Square-Enix allesamt mit Sprachausgabe unterlegt sind, wird Cecils Irrfahrt zum eigenen Ich zu neuem Leben erweckt. *mw*

Final Fantasy 4 Advance

Wer Cecils Abenteuer schon vor dem Hochsommer mobil anspielen möchte, sollte sich nach der hervorragenden GBA-Umsetzung "Final Fantasy 4 Advance" umsehen. Das Spiel ist bis auf einige neue Bonus-Dungeons inhaltsgleich mit dem SNES-Original und zelebriert Rollenspielgeschichte in leicht aufgehübschten 16-Bit-Grafiken auf Eurem Game Boy Advance. Das Modul ist in bekannten Internet-Auktionshäusern für um die 10 Euro zu haben.



Groß, aber unbeweglich: Endbosse anno 1991.

Final Fantasy 4

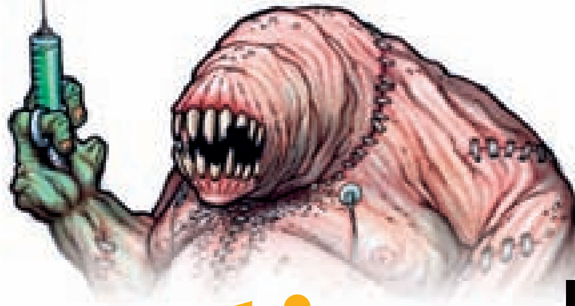
PSP | DS

Entwickler	>> Square-Enix, Japan
Hersteller	>> Square-Enix
Termin	>> 3. Quartal

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Im neuen Grafikgewand mit durchgehender Sprachausgabe dürfte "FF 4" einen zweiten RPG-Sommer erleben.

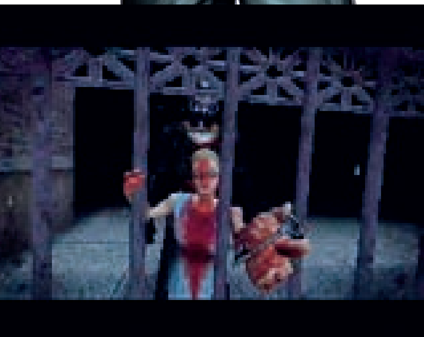




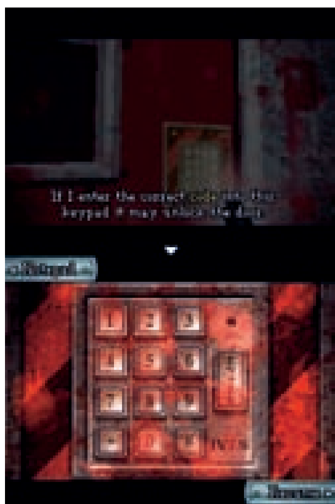
Dementium Die Anstalt

Großer Horror auf Nintendos Kleinstem: Erforscht ein düsteres Krankenhaus aus der Ich-Perspektive.

Action >> Ego-Shooter



Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählen die Story weiter.



Die Rätseleien kommen über den Genrestandard nicht hinaus.

Dementium: Die Anstalt

PSP | DS

Entwickler	>> Renegade Kid, USA
Hersteller	>> Game Cock / CDV
Termin	>> Juli

PERSPEKTIVE 75-85 VON 100

Vielversprechendes Grusel-Abenteuer mit Gänsehaut-Flair; wird DS-untypisch komplett in 3D inszeniert.



Größere Bewegungsfreiheit gibt's in den Außenarealen leider nicht.

"Resident Evil: Deadly Silence" war gestern: Das Remake des PSone-Klassikers lehrte DS-Besitzer bereits das Fürchten und bot neben fest vorgegebenen Kamerawinkeln auch Action-Einlagen aus der Ego-Sicht. Doch "Dementium: Die Anstalt" geht einen Schritt weiter. Hier bekommt beklemmende Horror-Action eine neue Perspektive.

Nach einem verstörenden Intro erwacht Ihr in einem verfallenen Krankenhaus ohne Erinnerung, was passiert ist. Mittels Steuerkreuz bewegt Ihr Euch in der Ich-Ansicht durch düstere Korridore und dunkle Hallen, während Ihr mit dem Stylus umherblickt. Von Anfang an fesselt die überzeugende 3D-Optik vor den Schirm. Die durchweg flüssige Grafik unterstreicht dank vielen Details wie Gemälden und Blutflecken die bedrohliche Grundstimmung. Technisch gelang den Entwicklern ein beeindruckendes Glanzstück, das man kaum auf dem DS vermuten sollte.

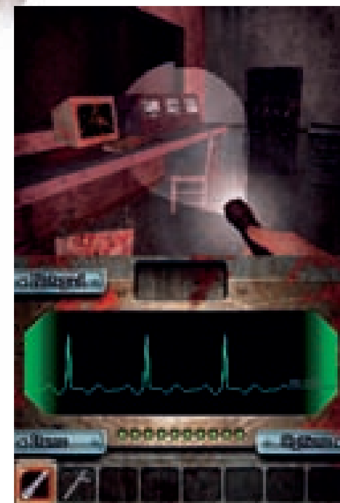
Bedrohliche Umgebung

Nach kurzem Umherirren erweitert Ihr Eure begrenzte Sichtweite mit einer Taschenlampe, die Euch nur allzu schnell mit weiteren grausigen Details konfrontiert. So durchquert Ihr die auf den ersten Blick verschachtelte Architektur und untersucht im flackernden Lampenschein heruntergekommene Räume – immer auf der Hut davor, was sich hinter der nächsten Ecke verbirgt. Überall lauern bissige Mutanten – flugs wechselt Ihr von der Taschenlampe zu Knüppel oder Knarre und gebt den Burschen durch das Hämmern der Schultertaste Saures. Mittels Stylus zielt Ihr währenddessen auf verletzbare Stellen. Zusätzlich wollen Euch eklige Bosse ans Leder – hoffentlich habt Ihr dann schlagkräftige Argumente in Eurem jederzeit zugänglichen Inventar.

Horror häppchenweise

Doch nicht immer erwarten Euch böse Überraschungen. So sammelt Ihr neben Heil-Items und Munition auch Schlüssel oder Hinweise. Denn Genre-typisch dürfen Rätseleien wie Schalter-Puzzles oder Zahlencode-Tippereien nicht fehlen. Trotz linearem Spielverlauf hilft eine Karte des jeweiligen Abschnitts bei der Orientierung – vorausgesetzt, Ihr findet sie!

Das Abenteuer unterteilt sich in 16 kurze Kapitel – genau richtig für unterwegs. Eingestreute Zwischensequenzen ziehen Euch zusätzlich in den Bann. Vergesst Eure Kopfhörer aber nicht, denn die verstörende Klangkulisse baut dann nochmal einiges an Atmosphäre auf. Schockmomente sind vorprogrammiert – aber schreckt mit Euren Angstschreien nicht Reisenachbarn oder Passanten auf... *ts*



Hilfreich: Mit der Taschenlampe sucht es sich deutlich leichter.



Oft überraschen Euch Zombie-Angriffe, die Ihr mittels Schultertaste abwehrt.

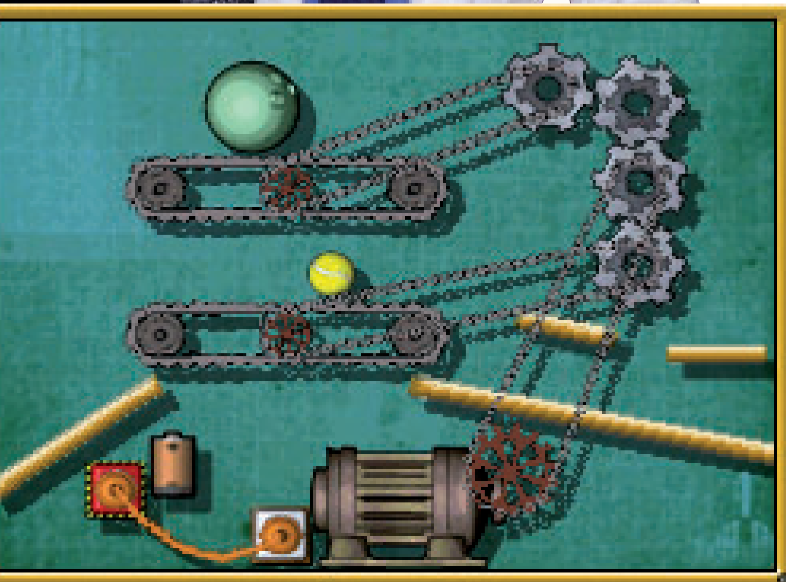
Spiele für alle >>



Clever!

Das Spiel, das Wissen schafft

Ein virtuelles Versuchslabor für unterwegs? *Mobile Gamer* probiert aus, was für schräge Experimente möglich sind.



Zum Glück könnt Ihr alle Experimente beliebig oft wiederholen. Meistens wird die Lösung erst durch den Anschauungsunterricht gemachter Fehler richtig klar.

Wenn TV-Sender auf die Idee kommen, Videospiele zu machen, wird das eigene Programm nach passenden Marken abgegrast. Bei SevenOne Intermedia fiel die Wahl auf die Wissensshow "Clever!" (siehe Kasten) – allerdings hat die nur begrenzt mit dem fertigen Spiel zu tun.

Clever!

Genre	>> Denken
Hersteller	>> SevenOne Media
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1 bis 2

frei USK

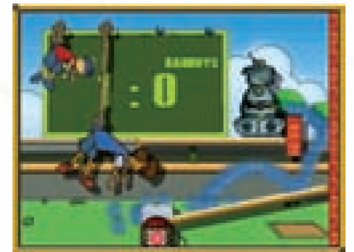
7 von 10 SPIELSPASS

Unterhaltsames und originelles Experimente-Sammelsurium, das aber nicht viele Freiheiten lässt.

Zwar werden hier wie dort Experimente durchgeführt, doch die Moderatoren lassen sich nicht blicken. Statt dessen schlüpft Ihr in die Rolle eines anonymen Schülers, der sich mit Strebern zusammen tut, um einer Rüpelbande die Schikanen heimzuzahlen. So klischeehaft sich das anhört, so schwach ist die Präsentation, denn die billig gezeichneten Strichmännchen hampeln wenig ansehnlich durch fade Kulissen.

Zum Glück könnt Ihr das meistens ignorieren, denn während der 100 Aufgaben gibt es die Kerle selten zu sehen. Dann steht der Versuchsbildschirm im Mittelpunkt, auf dem Ihr per Stylus die zur Verfügung stehenden Objekte anordnet, um die Vorgaben zu erfüllen. Meist ist es Euer Ziel, eine sogenannte 'Was passiert dann'-Maschine zu basteln – also ein Konstrukt, das z.B. Bälle transportiert oder Ballons zum Platzen bringt. Eine freie Auswahl habt Ihr nicht, abhängig vom angesagten Fachgebiet sind bestimmte Objekte vorgegeben – bei der Mechanik etwa Zanhräder und Motoren, während zur Optik Laser und Spiegel gehören und in der Thermodynamik Gase eine Rolle spielen.

Die Handhabung ist einfach, bei Zweifeln hilft ein Ratgeber, der Euch genau sagt, wo etwas hin muss – dann zählt Euer Experiment aber nicht mehr für die Rekordliste. Ganz ohne Probleme kommt "Clever!" nicht aus: Zwar könnt Ihr Eure Versuche beliebig oft starten, es nervt aber, wenn etwas wegen nicht ganz exakter Positionierung schiefgeht. Gerade bei komplexeren Aufgaben ist das nicht selten der Fall. Der Wille, alles ganz realitätsgetreu nachzuahmen, ist löblich, doch etwas mehr spielerische Freiheiten wären manchmal wünschenswert gewesen. Und wieso gibt es keine Möglichkeit, losgelöst vom Rest ein eigenes Experiment zu starten? *us*



Die Gestaltung der Comic-Figuren fällt ziemlich amateurhaft aus.



Klingt einfach, ist aber komplex: Viele Aufgaben sind ganz schön knifflig.

"Clever!" – Das Original aus dem Fernsehen



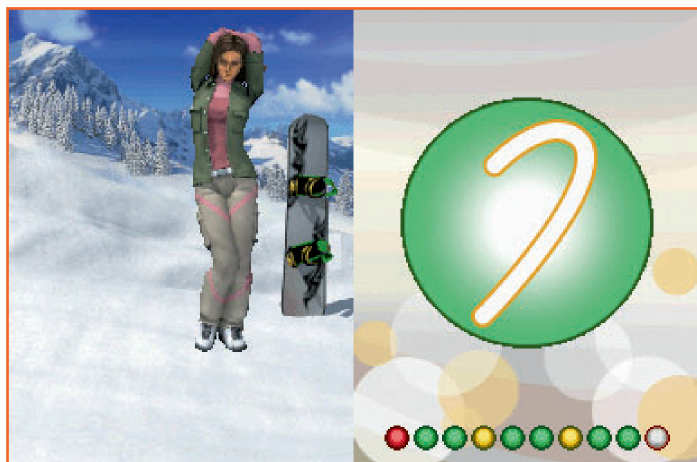
Seit 2004 erweist sich die wöchentliche Sat.1-Show als populäre Mischung aus Quiz, Unterhaltung und Wissenschaft. Im Rahmen skurriler Versuchsanordnungen, deren Ergebnisse prominente Kandidaten erraten sollen, werden auf vergnügliche Weise Experimente präsentiert. Dabei gelingt es, Wissen ohne das übliche Fachkauderwelsch zu vermitteln. Einen großen Teil des Charmes macht das Moderatorenduo aus: Barbara Eligmann konnte so ihr Schmuddelimage als Ex-Frontfrau der Boulevard-Sendung "Explosiv" ablegen, der kauzige Komiker Wigald Boning wiederum entkam einem längeren Karrieretief.

Dabei ist "Clever!" kein besonders neues Konzept: Bereits zwischen 1996 und 2004 verfolgte die „Knoff-hoff-Show" auf dem ZDF ähnliche Ziele, nur dem Senderimage entsprechend etwas weniger verspielt präsentiert.

Germany's next Topmodel

Es gibt offenbar Gründe, die dafür sprechen, Donnerstagabende für kaum der Pubertät entwachsene Mädchen und deren Laufbahn bei "Germany's next Topmodel" zu opfern. Ob es an unserer immersüßen Strahle-Heidi liegt oder den eher temporären Unikaten wie Kakerlaken-Giselle und Handtaschen-Bruce - das Konzept funktioniert. Doch heutzutage bleibt kaum ein Schuster bei seinen Leisten. So verwundert es nicht weiter, dass jetzt Deutschlands Catwalk-Castingshow mit aller Gewalt in ein DS-Modul gestopft wurde - leider mit keinem erfreulichen Ergebnis.

Aber von vorne: Ich und neun andere Mädchen haben es ins Finale von "Germany's next Topmodel" geschafft. Um die allwöchendlichen Ausscheidungsrunden zu überleben, muss ich in den Disziplinen Make-Up, Fashion, Fotoshooting und Catwalk bestehen - aha. Etwas ratlos stehe ich in einem schicken Loft und stelle fest: Die Interaktionsmöglichkeiten beschränken sich auf meinen Model-Coach, eine dekorativ am Kühlschrank lehnende Konkurrentin, eine Obstschale und den Aufzug. Der katapultiert mich in die charmefreien Übungsaufgaben, die ich aus unerfindlichen Gründen zuerst in meinem Terminkalender vermerken muss. Nun kann ich mich entweder im Schminken üben (je clownesker das Ergebnis, desto besser die Bewertung), ein thematisches Outfit aus einem sehr begrenzten Kontingent zusammenstellen oder auf dem Catwalk bzw. beim Fotoshooting lustige Symbole auf den Touchscreen kritzeln.



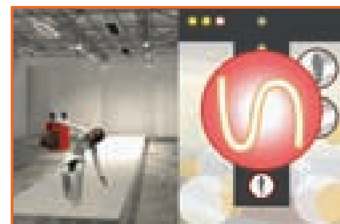
Gelingt es Euch, das Ohr-ähnliche Symbol auf dem Touchscreen schnell nachzuzeichnen, lächelt das Mädel nett in die Kamera oder räkelt sich lasziv im Schnee.

Übrigens ist so ein Model-Tag erstaunlich kurz: Nach Beenden der Übung finde ich mich wieder im Loft, der neue Tag ist bereits angebrochen. Die nächsten neun Wochen werden keine Abwechslung bringen; in Woche 10 ist dann immerhin die nichtsnutzige Kollegin verschwunden, und ich bin die Letzte im Wettbewerb. Mit wem ich jetzt noch konkurriere? Wenn ich das nur wüsste... vermutlich mit Bruce.

Nach zwei kaugummizähen Stunden Spielzeit bin ich schließlich „Germany's next Topmodel". Zwei Stunden meines Lebens - sinnlos verplempert. Immerhin bestätigt die persönliche Widmung von Beinahe-"Germany's next Topmodel" Anni auf der ersten Seite des Booklets die Drittklassigkeit dieses Spiels, „das sie selbst gerne spielt, wenn sie unterwegs ist" - wer's glaubt, ist selber schuld! *jb*



Wird die Vorlage perfekt getroffen, steigt der Erfolgsbalken.



Verpatzt Ihr den Einsatz auf dem Catwalk, kommt das Model-Ego ziemlich kurios ins Straucheln.

Germany's next Topmodel

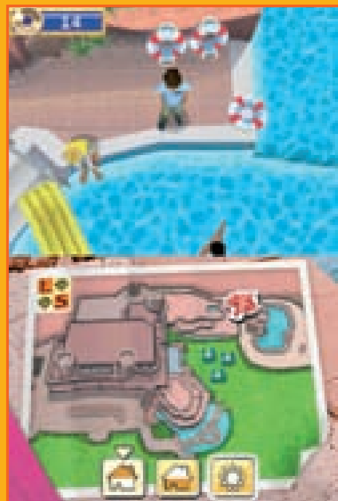
Genre	>> Simulation
Hersteller	>> DTP
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1

frei USK

1 von 10 SPIELSPASS

Unansehnliche und zum Sterben langweilige Model-Simulation - Finger weg!

High School Musical 2: Work this out!



Trotz Karte fällt die Orientierung auf dem Club-Gelände schwer.

"Für dieses Spiel sind Grundkenntnisse im Lesen erforderlich," so steht es auf der Packung. Und ein ganz stabiles Nervenkostüm, doch das wird nicht erwähnt... Hauptdarsteller sind wieder die sechs altbekannten Teenie-Musicalstars, der Lava Springs Country Club fungiert diesmal als frei erkundbare Spielwelt. In der Lobby erhaltet Ihr Zugang zu den aus Teil 1 bekannten Drücke-im-Takt-die-richtigen-Tasten-Missionen sowie Miniaufgaben wie Golfbälle sammeln und Sonnenschirme aufspannen. Bei einigen Aufträgen steht Ihr auf der Bühne und präsentiert einen Song, bei anderen werdet Ihr quer durch den Club gescheucht - und das nervt. Während die Uhr unbarmherzig tickt, lauft Ihr wie ein aufgeschrecktes Huhn durch die kargen 3D-Kulissen: Die Grafik ruckt, die zu suchenden Gegenstände sind unscheinbar und die eingeblendete Karte gibt nur einen groben Überblick. Stressfaktor Nummer 2: Minispiele wie Sandwiches belegen sollen im Rhythmus der Musik ausgeführt werden. Dumm nur, dass schon die mittlere Schwierigkeitsstufe enorm viel Koordinationstalent erfordert und anfangs oft nicht klar ist, was Ihr überhaupt tun müsst. *os*



Dröge und unsauber: die rhythmusbasierten Minispiele.

High School Musical 2

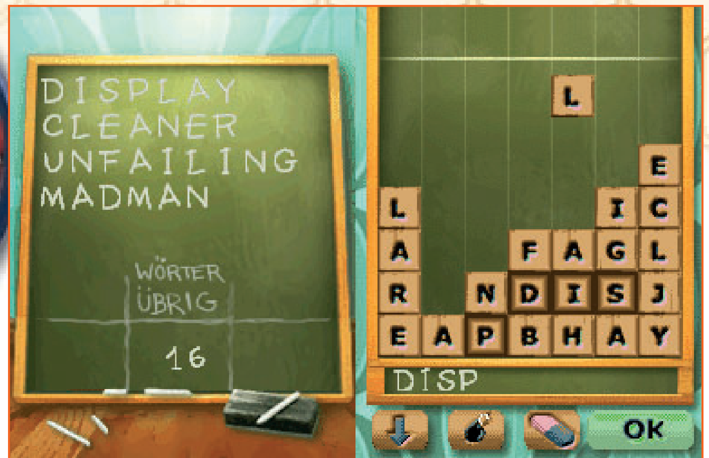
Genre	>> Musik
Hersteller	>> Disney Interactive
Zrika-Preis	>> 40 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1 bis 2

frei USK

3 von 10 SPIELSPASS

Simple bis happige Reaktionstests im Musikspiel-Gewand: Der Abenteuer-Modus ist überflüssig.





Block Letters: Bildet die Wörter, die auf der Tafel stehen. Für Nachschub ist auf jeden Fall gesorgt, denn von oben regnet es neue Buchstaben.

Mein Englisch-Coach

Fremdsprachen sind praktisch auf Reisen – kann Euch dieser Trainer auf die Sprünge helfen?



Word Shuffle: Welches Wort gehört in die Lücke?

Eine Mogelpackung von Ubisoft? Hier wird nämlich – im Widerspruch zur Verpackung – der motivierte Sprachenlerner auf dem Startbildschirm des DS zu "Mein Wortschatz-Coach" begrüßt. Was zunächst nur etwas irritiert, entpuppt sich schnell als dreiste Wiederverwertung, denn "Mein Englisch-Coach" stimmt bis ins kleinste Detail mit "Mein Wortschatz-Coach" überein; lediglich die deutschen Vokabeln mussten durch ihr englisches Äquivalent ersetzt werden. So einfach ist Spieleentwicklung.

Doch selbst wenn das freche Recycling unbemerkt geblieben wäre, dieses Spiel hätte trotzdem keinen Blumentopf gewonnen. Denn aus den zahlreichen Gebieten, die zur Sprachkompetenz zählen (wie Grammatik, Aussprache, Textverständnis, Hörverständnis, Landeskunde) hat sich der "Englisch-Coach" lediglich dem Wortschatz verschrieben und will nun die isolierten Vokabeln stakkatoartig ins Gedächtnis prügeln. Kontextlernen? Weit gefehlt! Nicht ein einziger vollständiger englischer Satz findet sich in diesem Modul. Die Konnotationen der frisch erlernten Vokabeln bleiben dem Lernenden verschlossen.

Erwartet uns also letztendlich nur ein einigermaßen umfangreicher Vokabeltrainer? Nicht einmal das. Denn in vielen Fällen verleiten die Aufgaben dazu, mithilfe des Ausschlussverfahrens die richtige Lösung anzuklicken wie z.B. bei der Übung "Split Decision": Der obere Bildschirm zeigt eine deutsche Umschreibung, auf dem Touchscreen kann sich der Spieler nacheinander zwei Alternativen für die entsprechende englische Vokabel anzeigen lassen, von denen natürlich nur eine stimmt. Wenn aber die erste Alternative bereits als falsch erkannt wurde, bleibt nichts mehr zu tun. auch die anderen Übungen lassen meist nur eine flüchtige Beschäftigung mit den Begriffen zu.



Mein Englisch-Coach

Genre	>> Vokabeltrainer
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel

frei USK

2 von 10 SPIELSPASS

Außen hui, innen pfui: Viele Vokabeln (nämlich 8.000), aber sonst wird nichts Lehrreiches geboten.



Spektakulär: Hier hat sich ein falscher Buchstabe eingeschlichen – wie lautet wohl der richtige?



Findet das Wort schneller als der Computergegner und gebt es (mühsam) über eine Wählscheibe ein.

Multikulti – andere Sprachversionen



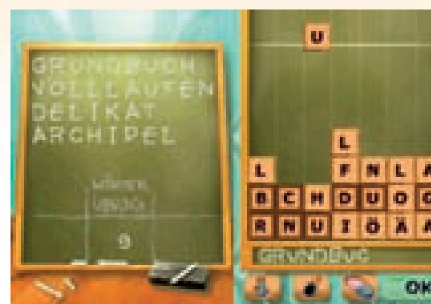
Wer noch andere Fremdsprachen schnuppern will, kann auch das versuchen – allerdings nur, wenn er ins Ausland blickt. In Großbritannien hat Ubisoft spanische und französische Fassungen seines Trainingsprogramms veröffentlicht, von beiden gibt es inzwischen sogar zwei Teile. Allerdings braucht Ihr erstmal solide Englischkenntnisse, und lernen könnt Ihr damit auch nicht allzu viel: Inhaltlich hat sich nämlich nichts geändert.

Meckern könnte man auch über die zickige Schrifterkennung, die Ubisoft zum Anlass nimmt, den Nutzer im Minispiel "Speed Letters" an die typischen Macken zu gewöhnen. Nicht zu verachten sind unverständliche Bildschirmausgaben im Stil von "Korrekte Antworten vor der Aktualisierung des Ausdrucks-VOKABELKOMPETENZ" – zu bewundern gibt's diesen Kauderwelsch nach jeder abgeschlossenen Trainingsaufgabe.

Da bleibt uns zum Abschluss nur noch, eine effektivere und kostengünstigere Alternative zu "Mein Englisch Coach" zu empfehlen: der klassische Karteikasten. Denn nicht alles, was sich in elektronischer Form anbietet, ist auch sinnvoll. *jb*



Mein Wortschatz-Coach



'Mauerbrecher': Puzzelt vorgegebene Wörter zusammen, auch gegeneinander.

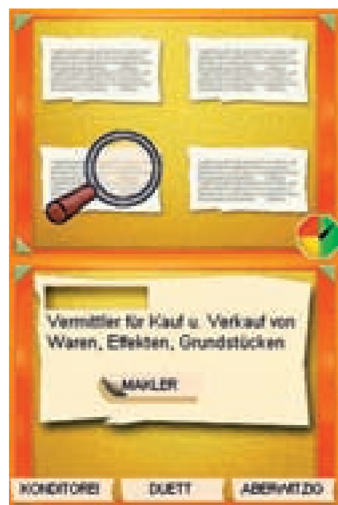
"Mein Wortschatz-Coach" will Euer Vokabular verbessern. Also engagiert Ubisoft den renommierten Wörterbuchverlag Wahrig und packt 16.800 Wörter auf ein DS-Modul, die Ihr in sechs Minispiel-Übungen kennenlernen sollt. An sich eine gute Idee, denn im durchschnittlichen Alltagsgebrauch eines Deutschen finden sich nicht einmal 1.000 Begriffe.

Aus pädagogischer Sicht ist das Experiment leider missglückt: Nach wenigen Tagen habt Ihr alle Übungen frei gespielt, immerhin gibt es je drei Schwierigkeitsgrade. Was für "Dr. Kawashima" das geistige Alter, das ist hier das 'Ausdrucksvermögen'. Für jeweils 100 gelöste Aufgaben verbessert Ihr selbiges um einen Prozentpunkt. Die Erfolgsquote spielt keine Rolle, Hauptsache, Ihr seid fleißig.

Im Minispiel "Fehlender Buchstabe" stehen wir sofort vor einem Problem: "_eichen" steht auf dem Bildschirm. Was nun? Weichen, Zeichen, Leichen? Die Antwort ist nicht eindeutig – was für ein Unsinn! Sonderbar ist auch 'Geteilte Meinung': Wählt zu vorgegebenen Begriffen aus zwei Möglichkeiten die korrekte Definition aus. Leider waren Multiple-Choice-Fragen noch nie gut zum Vokabelpauken, so auch hier. Entweder merkt Ihr Euch auch die falsche Antwort oder es bleibt gar nichts hängen. In jedem Fall solltet Ihr die Wortbedeutungen im Glossar nochmals kontrollieren. Lobenswert: Die Vokabeln tauchen in den verschiedenen Übungen wieder auf und das Angebot wechselt täglich. Ob Ihr per Wählscheibe Worte bastelt oder Buchstaben aus der Suppe fischt – selbst Wörterbücher sind spannender als "Mein Wortschatz-Coach", und da lernt Ihr mehr. *mh*



'Geteilte Meinung': Wählt aus zwei Antworten die zutreffende aus!



Ordnet Begriffe den Definitionen zu; je schneller, desto mehr Punkte kassiert Ihr.



Mein Wortschatz-Coach

Genre	>> Vokabeltrainer
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1 bis 2



3 von 10 SPIELSPASS

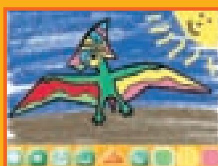
Vokabel-Trainer mit leidlich spannenden Minispielen und fragwürdigem Lernwert.

Crayola Treasure Adventures









Verbindet Zahlen zu Bildern (links) oder zaubert mit 120 Stiften und 110 Vorlagen ein hübsches Bild (rechts).



Fast schon zu simpel: Zieht die Puzzleteile via Stylus an die richtige Position.

Das Spiel richtet sich an die Jüngsten unter den DS-Besitzern – hier dreht sich alles um bunte Farben und putzige Tierchen. Nach dem Einschalten entscheiden sich die Kids für den etwas lieblosen Abenteuer-Modus oder das Malprogramm. In Ersterem macht der Spieler eine Reise um die Welt und verfolgt Farbräuber – drei Arten von Aufgaben erwarten ihn. Mal müssen Puzzles mit bis zu zwölf Teilen richtig angeordnet, mal Nummern zu einem Bild verbunden werden ('Malen nach Zahlen'). Flinke Finger sind bei Schnellzeichner-Missionen gefragt. Ein fröhlicher Crayolastift begleitet die Reise und gibt Tipps und Anweisungen. Ist ein Bösewicht im unfairen Tempo-Malwettbewerb besiegt, verspricht er reumütig, immer lieb und artig zu sein. Erfahrene Spieler brauchen für das Abenteuer maximal 30 Minuten, jüngere Zocker sind länger beschäftigt; im Laufe der Reise werden neue Stiftfarben und Bilder freigeschaltet.

Wer drauf los malen möchte, wählt das 'Farbton-Buch': Insgesamt 110 blütenweiße Vorlagen wollen von 120 Farbstiften traktiert werden. Dank verschiedenen Stiftstärken und Radierfunktion entstehen kleine Kunstwerke. Leider sind die nach dem Ausschalten futsch, an eine Speicherfunktion haben die Entwickler dummerweise nicht gedacht. Unterm Strich bleibt ein sehr simples, aber zu kurzes Pinselabenteuer und ein Zeicheneditor ohne Speichermöglichkeit. *ms*



Crayola Treasure Adventures

Genre	>> Malen & Zeichnen
Hersteller	>> Ignition
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1



5 von 10 SPIELSPASS

Ebenso freundliches wie simples Kritzelabenteuer – leider ohne Speicherfunktion für selbstgemalte Bilder.

Denksport Center



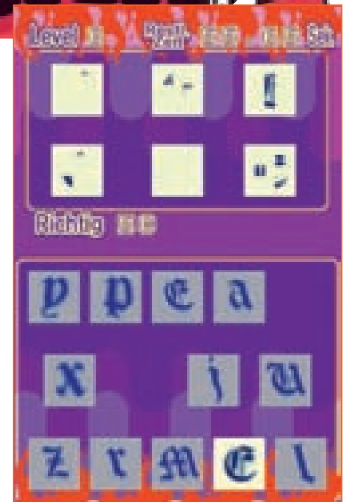
Segas Gehirn-Trainer versucht es über die bunte und kinderfreundliche Tour – was steckt dahinter?

Segas Hirntrainings-Fettnäpfchen auf der PSP

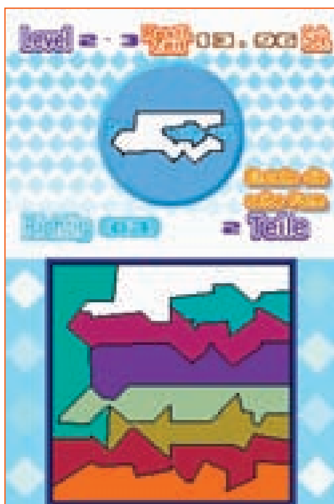
Der japanische Konzern wagt sich nicht das erste Mal in den umkämpften 'Casual Games'-Sektor, allerdings ging das Debüt in vieler Hinsicht schief. "Mind Quiz" erschein 2006 für die PSP – also genau das verkehrte Handheld, um Gelegenheitsspieler zu ködern. Dann überließ man Ubisoft den europäischen Vertrieb, statt selbst die Zügel in die Hand zu nehmen. Und schließlich sorgte ein peinlicher Übersetzungs-Patzer in Großbritannien für Aufregung: Weil Spieler für schlechte Leistungen schon mal 'spastic' (also Spastiker) genannt wurden, fühlten sich unter diesen Krankheitssymptomen leidende Zocker beleidigt. Die Folge: "Mind Quiz" wurde dort sogar wieder vom Markt genommen.



Gleich oder verschieden? Im Fünf-Sekunden-Takt müsst Ihr Euch entscheiden.



Welches der unten abgebildeten Symbole ist oben in zerstückelter Form zu erkennen?



Setzt die oben abgebildete Figur zusammen!

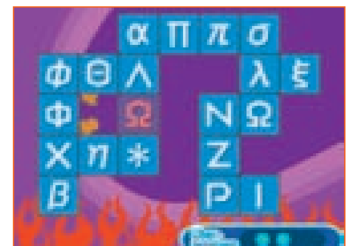
Nicht nur die "Kawashima"-Reihe hat für Furore gesorgt – zahlreiche Mitbewerber schwingen sich inzwischen auf das Trittbrett und versuchen, einen Teil der Denksport-Fraktion auf ihre Seite zu ziehen. Warum etwas Neues entwickeln, wenn man doch auch aus dem umfangreichen Ideenpool der Konkurrenz schöpfen kann? So muss die Ausgangsüberlegung gelautet haben, die letztendlich dazu geführt hat, dass sich motivierte Gehirnathleten nun auch in Segas "Denksport Center" betätigen dürfen.

Die 'Schwestern', die durch den Ablauf geleiten, könnten direkt aus "Cooking Mama" entsprungen sein; die Frage, um was für eine Art von Schwestern es sich überhaupt handelt (leibliche? Krankenschwestern? Nonnen?) bleibt dabei ungeklärt. Am ausgiebigsten haben sich die Entwickler zur Abwechslung an der „Big Brain Acadamy“ bedient, ohne deren charmanten Knallbonbonoptik auch nur ansatzweise das Wasser reichen zu können. Besser ist da schon der Ideenklau im Bereich 'Kurswahl' gelungen. Ob vorbeifliegende Ziffern oder abstrakte Symbole, die memoriert werden sollen – hier finden sich zahlreiche Elemente, die eindeutig aus der Nintendo-Vorlage gemopst wurden. Eine einfach gehaltene Grafik zeigt nach Abschluss jeder Übung die Rück- oder Fortschritte. Auch der obligatorische Gesamttest, hier 'Gutachten' genannt, darf nicht fehlen. Dabei dient die Unterscheidung zwischen Variante A ('Felder & 3D-Gutachten') und Variante B ('Ziffern & Formen-Gutachten') offenbar nur einer recht willkürlichen Zuordnung der jeweiligen Aufgabentypen.



Nicht einfach zu erkennen: In rasender Geschwindigkeit werden verschiedene Karten oben auf- und wieder zugedeckt.

Keine Frage – die Übungen machen eindeutig Spaß, und der im Verlauf der Tests rasch ansteigende Anspruch sorgt dafür, dass auch geübte Kopfathleten ins Schwitzen kommen. Trotzdem strapazieren die 'Schwestern' schon bald arg die Nerven; unglückliche Farbkombinationen und schrille Sounds tun ihr Übriges. Wer längerfristige Unterhaltung sucht, ist mit dem Original-"Big Brain Academy" deshalb besser bedient. *jb*



Kettengrübelei: Welches Symbol ist doppelt vertreten?

Denksport Center

Genre	>> Gehirn-Jogging
Hersteller	>> Sega
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Zirka-Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1 bis 4

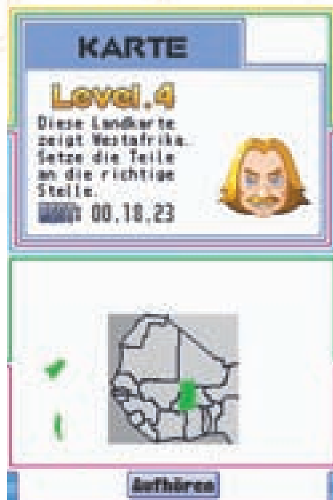
frei USK

5 von 10 SPIELSPASS

Ganz nettes Brain-Training mit vielen geklauten Elementen und teils nerviger Präsentation.



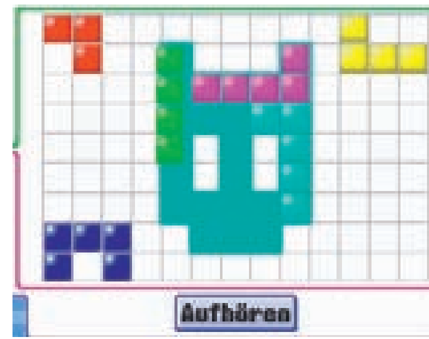
...und das ging leider voll daneben: Unter Zeitdruck und noch dazu im Kopf machen solche Logikaufgaben keinen Spaß. Wer's nicht glaubt, darf gern selbst probieren!



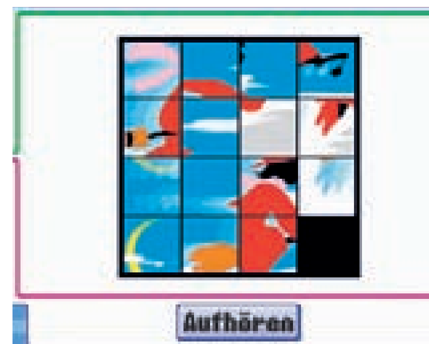
Nachhilfesession in Geographie: Habt Ihr den richtigen Platz gefunden, wird Euch der Name des Landes verraten. Gott sei Dank, denn wer kennt sich schon in Westafrika aus?



Bekannt aus zahlreichen Intelligenz- und Einstellungstests: Wie setzt sich die Zahlenreihe fort?



Beim Anblick der "Tetris"-artigen Klötze kommt Nostalgie auf – hier soll jedoch die schattierte Form aufgefüllt werden.



Na, wer kennt solche Schiebereien noch aus seiner Kindheit?

Mindstorm

Während Nintendo immer noch mit der äußerst erfolgreichen "Kawashima"-Reihe wirbt, holt die Konkurrenz zum Gegenschlag aus: Was die können, können wir schon längst! So wird der motivierte Gehirn-Jogger, der nach Abwechslung sucht, bei "Mindstorm" zunächst von einem wackelnden Polygonkopf empfangen, der stilistisch stark an eben jenen japanischen Hirnforscher erinnert – nur viel hässlicher.

Aber wir wollen den Tag nicht vor dem Abend verurteilen, denn es kommt bekanntermaßen auf die inneren Werte an. Hat man sich nicht von der fies grinsenden Visage des namenlosen Professors abschrecken lassen, wartet eine Vielzahl von Aufgaben aus den Kategorien 'Verstand', 'Ausdauer', 'Analyse', 'Intuition' und 'Beobachtungsgabe' darauf, entdeckt zu werden. Je nach Lust und Laune gilt es nun zum Beispiel, Zahlenreihen zu vervollständigen, "Tetris"-ähnliche Blöcke zu einer vorgegebenen Figur zusammenzusetzen oder die Umrisse bekannter und weniger bekannter Staaten an der richtigen Stelle der Landkarte zu positionieren. Mit den Erfolgen steigt das "Genie-Level" und zur Belohnung winken insgesamt 100 mal mehr, mal weniger knifflige Rätsel inklusive zugehöriger Lösung, die nach und nach freigespielt werden – eine prinzipiell nette Idee, die in ihrer Umsetzung aber leider lieblos-aufgesetzt wirkt. Dafür bieten die teils unkonventionellen Übungen eine Menge Abwechslung und der steigende Schwierigkeitsgrad lässt so schnell keine Langeweile aufkommen. *jb*

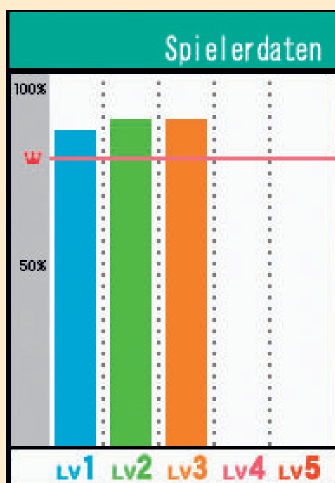
Mindstorm

Genre	>> Gehirn-Jogging
Hersteller	>> 505 Games
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1

frei USK

6 von 10 SPIELSPASS

Teils unkonventionelle Denksport-aufgaben mit recht hohem Anspruch – als "Kawashima"-Alternative okay.

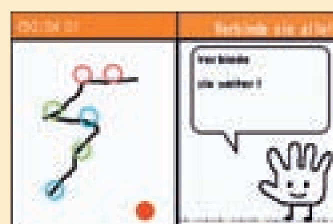


Nichtssagend: Die Statistiken sind so simpel gestaltet wie das Spiel lieblos. Etwas mehr Aufwand hätte es zur Konkurrenzfähigkeit schon gebraucht.

Rechts oder Links

Habt Ihr schon mal versucht, mit Eurer 'schwachen' Hand Euren Namen zu schreiben? Also z.B. als Rechtshänder mit der linken Hand? Das ist eine echte Herausforderung und endet beim ersten Probieren in wildem Gekrakel.

Mit simplen Übungen will Euch "Rechts oder Links" zum 'Beidhänder' machen. Warum Ihr das werden sollt? Das wird nicht erklärt. "Aber schaden kann es bestimmt auch nicht", denken wir uns und legen los. 15 Übungen fordern Reaktion, Geschick und Konzentration – von den grauen Zellen und von beiden Händen. Mit Eurer 'starken' Hand setzt Ihr zunächst in Übungen wie 'Berühre die auftauchenden Kreise' oder 'Triff das aufleuchtende Quadrat' eine Bestmarke, die Ihr dann mit der 'schwachen' Hand zu übertreffen versucht.



Zeichnet eine Linie durch auftauchende Kreise – abwechselnd mit beiden Händen.

Weitergehende Herausforderungen sucht Ihr vergeblich. Im Vergleich zu "Dr. Kawashima" fehlt es "Rechts oder Links" an Umfang, motivierendem Aufbau und liebevoller Aufmachung. Wer seine 'schwache' Hand stärken will, kann das Budget-schonender mit simplen Schreibübungen machen! *os*

Rechts oder Links

Genre	>> Gehirn-Jogging
Hersteller	>> 505 Games
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1 bis 2

frei USK

4 von 10 SPIELSPASS

Keine Konkurrenz zu Nintendos Gehirn-Trainern: Wenig Umfang und lieblose Aufmachung schrecken ab.







Vier Quizspiele lehren Euch Grundlagen von Körper und Ernährung: Hier sortiert Ihr Nahrung nach Inhaltsstoffen.

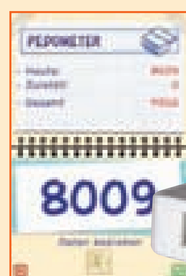


Jeden Tag wählt Ihr aus diversen Umschlägen wechselnde Aufgaben – dann hakt Ihr sie in der Checkliste ab.

Mein Vital Coach

Von der Videospielwampe zum Waschbrettbauch? *Mobile Gamer* prüft, ob Ubisoft zu einem gesünderen Leben verhilft.

Schritt für Schritt







Ihr stöpselt das Pedometer in den GBA-Slot und übertragt dann Eure täglichen Schritte.

Das Pedometer: Eure 'erlaufenen' Schritte könnt Ihr jederzeit am eingebauten LCD-Display ablesen.

Im Lieferumfang von "Mein Vital Coach" befindet sich neben dem NDS-Modul ein Pedometer. Dieser mechanische Schrittzähler klemmt per Clip am Gürtel und misst Eure tägliche Bewegung. Außerdem werden Aufgaben gestellt; so sollt Ihr im Laufe des Trainingsprogramms immer weitere Strecken spazieren – Ihr beginnt mit lockeren 500 Schritten und steigert Euch. Jeden Abend stöpselt Ihr den Pedometer in den GBA-Slot des Handhelds, dann wird Eure Tagesleistung übertragen. So kann „Mein Vital Coach“ feststellen, welche Art von Ernährung zu Eurem Bewegungsprofil passt.

Mein Vital Coach

Genre	>> Fitnesstraining
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Termin	>> Juli
Spieler	>> 1

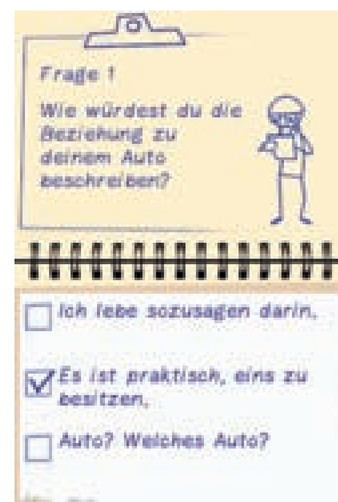
frei USK

7 von 10 SPIELSPASS

Klärt auf und weist behutsam den richtigen Weg: Das ist nicht perfekt, dient aber prima zum Fitness-Einstieg.

Jetzt geht es den Pfunden an den Kragen: Ubisoft schnürt ein Gesundheitspaket, das Euch mit täglichen Aufgaben fit machen soll. Dabei steht Euch ein persönlicher Trainer zur Seite, der über Ernährung und Bewegung informiert, aus rund 500 Übungen ein abwechlungsreiches Trainingsprogramm erstellt und teilweise sogar Eure Erfolge kontrolliert. Dazu gestaltet Ihr zunächst ein Profil auf Basis Eurer täglichen Gewohnheiten und des 'Body Mass Index' (kurz BMI). Dieser definiert das Verhältnis von Körpergewicht und Körpergröße und dient damit als Leitfaden für das Idealgewicht. Das tägliche Trainingsprogramm ist eine Mischung aus Leibesübungen, Ernährungsbalance und Lauftraining, das mit dem beiliegenden Pedometer (siehe Kasten) gemessen wird. Dabei soll der Spaß nicht zu kurz kommen: Mit regelmäßigen Fragen stellt der Trainer fest, welche Art von Übungen Euch Freude bereiten und wie Ihr Euch ernährt. Dann erhaltet Ihr entsprechende Tagesziele, von schweißtreibenden Liegestützen über gemütliche Spaziergänge bis hin zum Verzicht auf den Salzstreuer. Sämtliche Erfolge lassen sich in einer Wochenstatistik grafisch darstellen, außerdem werden sie in Vitalkilometer umgerechnet und addiert: Euer Trainer



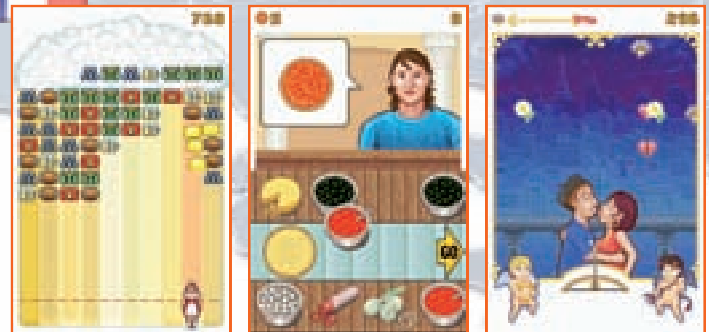


Der anschaulichen Präsentation fallen die Details zum Opfer: Ernährung (links) und körperliche Gewohnheiten (rechts) werden anhand vager Icons und Fragen gemessen.

begleitet Euch auf diesem Weg und erweitert das Programm an Meilensteinen um neue Elemente.

"Mein Vital Coach" will Euer Leben nicht schlagartig umkrempeln, sondern behutsam und anschaulich gesünder machen. Ein Ernährungsberater und vier Quizspiele mit Fragen zu Gesundheit und Nahrung runden das Paket ab. Damit ist die Software eine ansprechende wie sinnvolle Motivationshilfe für leicht übergewichtige Bewegungsmuffel. Fettleibige Individuen und Sportskanonen kommen aber an einer professionellen Beratung nicht vorbei, da "Mein Vital Coach" das Thema trotz aller Liebe zum Detail stellenweise etwas oberflächlich behandelt: So können Fragenkatalog und BMI kaum klären, ob ein Muskelprotz oder ein Pummelchen die Software bedient. Es fehlen etwa präzise Kontrollen von Körperfettgehalt, Ausdauerleistung und Blutdruck. Ein richtiger Fitnesstrainer benötigt zum Erstellen eines Profils drei bis vier Stunden intensiver Tests. *oe*





Die fünf Minispiele sind unterhaltsame Beigaben und reichen von flotten Knobeleien bis zu einfachen Denksportaufgaben.

Travel Coach Europe 1



Der erste von drei geplanten Reiseführern für den DS soll Euch in Großbritannien, Frankreich, Italien, Spanien und Deutschland auf die Sprünge helfen. Sechs Kategorien stehen zur Verfügung, von denen sich drei mit der Sprache beschäftigen: Im Wörterbuch und Redewendungen-Lexikon sucht Ihr nach den gewünschten Übersetzungen, während Ihr beim Sprachtrainer Euer Wissen mit ein paar schlichten, aber funktionellen Trainingsübungen abfragt. Dass bei der deutschen Touchscreen-Tastatur keine eigenen Tasten für die Umlaute existieren (U und Ü sich ein Feld teilen), irritiert etwas, ansonsten erfüllen die Rubriken ihren Zweck. Bei einem Länderquiz und fünf Minispielen könnt Ihr Euch entspannen: Ersteres fällt recht trocken aus und erfordert bereits größere Länderkenntnisse, Letztere sind abwechslungsreich und teilweise kleine Zeitfresser. Die putzige Bierzeltbedienung, die für Deutschland steht, entpuppt sich z.B. als witzige Knobelei (wäre allerdings mit Steuerkreuz und Knöpfen besser zu bedienen gewesen), während Ihr in Italien per Touchscreen schnell Pizzas belegt. Die hübsch gezeichneten Comic-Illustrationen sind zwar meist Stereotypen, aber von der sympathischen Art.

Bleibt noch die Kategorie Reiseinfos – eigentlich das Wichtigste bei einem "Travel Coach". Diese trüben den guten Gesamteindruck leider etwas. Zum einen sind die Texttafeln sehr knapp gehalten, zum anderen konzentrieren sie sich oft auf nur eine Stadt pro Land wie etwa Berlin oder Madrid – das hilft wenig, wenn man mehr zu München oder Barcelona wissen will. Ebenfalls rätselhaft: Wieso fehlt bei der Liste der deutschen Fluglinien ausgerechnet Lufthansa, und warum sind als Kontaktmöglichkeiten regelmäßig nur Internetadressen statt Telefonnummern angegeben? Einen richtigen Reiseführer kann das Modul nicht ersetzen, als praktischer Begleiter für Sprachfragen und zur Unterhaltung zwischendurch macht es aber eine gute Figur. *us*



Das Wörterbuch hat einen Extra-Teil für Gastronomieausdrücke.



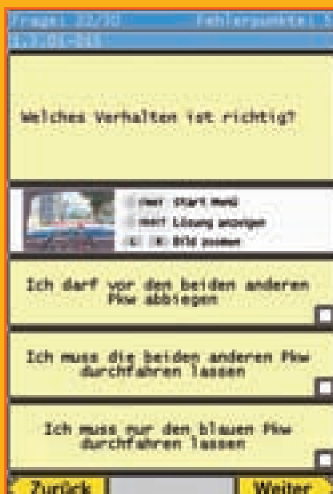
Auf Reisen wären Telefonnummern praktischer als Internet-Adressen.

Travel Coach – Europe 1	
Genre	>> Reiseführer
Hersteller	>> HMH Interactive
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1

frei USK

6 von 10 SPIELSPASS

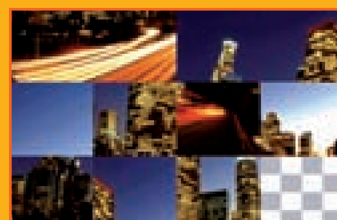
Nettes Reise-Sammelsurium aus Wörterbuch, Minispielen und Länderinfos – nur Letztere sind knapp geraten.



Hat eine Frage ein Bild-Motiv, lässt sich dieses auf Bildschirmgröße aufblasen.

Führerschein Coach 2008

Bevor ein Bundesbürger mit motorisierten Gefährten auf die Straße darf, muss er bekanntlich eine Prüfung ablegen. Für den theoretischen Teil will Euch der "Führerschein Coach 2008" unter die Arme greifen. Doch leider erfüllt das Modul nicht, was man von einem Trainer erwartet. Ihr klickt Euch durch alle offiziellen TÜV-Fragebögen für sämtliche Fahrzeugklassen – doch eine Erklärung, wieso eine Antwort richtig oder falsch ist, bekommt Ihr nie. Bei Übungsrunden lässt sich die Lösung bei der Fragen-Beantwortung einblenden, nicht aber danach – unsinnig. Und am Ende eines Tests bekommt Ihr nur die Gesamtfehlerzahl mitgeteilt, aber nicht, welche gemacht wurden. Diese Versäumnisse reduzieren den Lerneffekt beträchtlich. Uninspirierte Extras wie eine oberflächliche Verkehrszeichensammlung und ein simples Schieberätsel hinterlassen zusammen mit der schlichten Optik den Eindruck eines Schnellschusses. Zum Lernen taugt das Modul also weniger, als Abfragehilfe ist es noch okay – zumal die Papierbögen auch nicht bliger sind. *us*



Die Schieberätsel sind so fade inszeniert wie der Rest der Software.

Führerschein Coach 2008	
Genre	>> Lernhilfe
Hersteller	>> BHV Software
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1

frei USK

3 von 10 SPIELSPASS

Arg triste Testbogensammlung, die mit mäßiger Bedienung und wenig Lern-Methodik enttäuscht.



Wer heutzutage mit dem hier abgebildeten Ur-Game-Boy in der Öffentlichkeit spielt, darf sich nicht wundern, wenn er irritierte Blicke erntet. Nicht weil die Bevölkerung einen Rückschritt in Sachen Zockertoleranz getan hätte – im Gegenteil, heutige DS-Spieler gehören allen Altersklassen an. Aber: Wie ein speckiger, totgeliebter Teddybär ist der Game Boy ganz einfach alt geworden. Er hat keine zwei Bildschirme. Man kann nicht per Stylus auf ihm herumkritzeln. Man findet gerade mal Restbestände des früher immensen An-

gebotes an GBA-Spielen in den Regalen der Kaufhäuser. Nach fast zwei Jahrzehnten beispiellos erfolgreicher Videospielgeschichte geht die Marke Game Boy den Weg alles Irdischen. Oder ruht sie sich nur kurz aus und löst danach den DS wieder ab? Wir sagen 'Good Bye Game Boy' und betrachten auf den nächsten Seiten Vergangenheit, Gegenwart und mögliche Zukunft des Wunderknirpses.

Vorspiel & Geburt

Die Geschichte des Game Boy beginnt nicht etwa mit seinem Erscheinungsdatum 1989, sondern lange vorher zum Ende der 60er-Jahre. Kurz vor Weihnachten begab es sich, dass Game-Boy-Papa Gunpei Yokoi – damals Hausmeister beim Spielzeug- und Spielkartenhersteller Nintendo – in seiner Freizeit einen ausfahrbaren Greifarm konstruiert hatte. Dieses Spaß-Werkzeug sah Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi. Der solenspielen gehört hatten, war es aber die Offenbarung. Unscheinbar grau, mit Acht-Wege-Steuerkreuz, zwei roten Aktionstasten, dazu je einem Knopf für Select und Start und einem monochromen, grün-lich-gelben Bildschirm.

Damit soll nicht der Eindruck entstehen, der Game Boy wäre bei seinem Erscheinen der einzige Bewerber um die Gunst der Spieler gewesen. Seit dem Anfang seiner steilen Karriere setzte er sich immer wieder gegen technisch überlegene und glamourösere Konsolen durch. Ganz zu Anfang war dies Ataris Lynx. Die edle Raubkatze wurde zeitgleich zum Game Boy eingeführt und war mit Farbdisplay, beleuchtetem Bildschirm sowie Netzwerktauglichkeit wesentlich luxuriöser ausgestattet. Das schlug sich aber im Batterieverbrauch und einem vergleichsweise klobigen Äußeren nieder. Game-Boy-Besitzer fütterten ihren grauen Begleiter mit vier handelsüblichen Mig-





Ein starkes Gespann: Der originale Game Boy (hier in grün) mit "Tetris"-Modul. Per Link-Kabel konnten solche Kombinationen zu starken Multiplayer-Matches vernetzt werden. Ein Geniestreich!

Der König ist tot, es lebe der König. *Mobile Gamer* nimmt Abschied vom Game Boy und blickt auf fast 20 Jahre Videospielgeschichte zurück.

verspürte angeblich den Geist der nahenden Weihnacht und produzierte Yokois Erfindung als ulkiges Spielzeug für die Feiertage. Ob es nun wirklich genau so war oder doch anders, die ausfahrbare "Ultra Hand" bescherte Nintendo 1970 jedenfalls eine satte Gewinnspanne und ihr geistiger Vater begann seine Karriere als Erfinder innovativer technischer Spielwaren. Nach obskuren digitalen Frühversuchen wie einem elektrischen Liebestester leitete Yokoi mit den "Game & Watch"-LCD-Spielen ab 1980 Nintendos Werdegang zum Videospielkonzern ein. Nicht nur der DS guckte seine Doppelschirme von Klassikern wie "Donkey Kong" ab, auch das digitale Steuerkreuz hat seinen Ursprung in den Handhelds des Gunpei Yokoi. Das Design des 1989 veröffentlichten Game Boy wirkt aus der Sicht seines Erfinders also gar nicht so ungewöhnlich. Für Millionen von Nutzern, die vorher noch nie etwas von mobilen Konnonzellen und konnten damit bis zu 35 Stunden spielen. Yokois Philosophie, nicht die neueste Technik zu nutzen, sondern erprobte und energiesparende Wege beim Design zu beschreiten, ging auf. Der Luxus-Luchs verschwand bald von der Bildfläche. Der Game Boy dagegen zog im Bundle mit Alexey Pajitnovs "Tetris" und einem Link-Kabel, mit dem der lokale Kontakt zu anderen Spielern hergestellt werden konnte, in die neunziger Jahre hinaus und begründete eine neue Art von Videospielern.

Generation Game Boy

Die Mitglieder der Generation Game Boy verhalfen Nintendo mit ihrem Kaufverhalten zu einer der ersten so genannten Killer-Applications der Videospielgeschichte. Davon spricht man, wenn eine Hardware nur gekauft wird, um damit eine bestimmte Software betreiben zu können. Nintendo interpretiert den Erfolg des Gespanns Game Boy und "Tetris" heutzutage als Vorläufer der DS-Produktpolitik. So wurden nicht nur typische Videospieler angesprochen, "Tetris" spielten auch Mädchen und Erwachsene gerne. Das Prinzip des Klötzchenstapelns unter Zeitdruck war gewaltfrei und abstrakt genug, um etwaige Bedenken von Eltern bei der Auswahl des Game Boy als Geschenk zu zerstreuen. Anders gesagt: "Tetris" geht als das erste 'Casual Game' durch.

Kaum waren die ersten Hürden überwunden, musste sich Nintendos Sympathieträger gegen einen weiteren mächtigen Konkurrenten durchsetzen: Segas Game Gear tauchte ab 1991 in den Regalen der Spielehändler auf und buhlte mit Farbdisplay und einem großen Angebot an Spielen um die Gunst der mobilen Zocker. Doch auch hier konnte der schwarz-weiße Game Boy mit dramatisch geringerem Batterieverbrauch und sinnvolleren Unterwegs-Games auftrumpfen.

Den Kampf um die besten Spieletitel nahm Nintendo durch die wachsende Popularität ihres kompakten Kästchens auf. Neben frühen Eigenentwicklungen wie "Super Mario Land" und "Tennis" erschienen immer mehr Titel, die von Dritther-



Der Vater der Generation Game Boy. Ohne den Visionär Gunpei Yokoi sähe die Spiele-Branche heute anders aus.

stellern gefertigt wurden. So bildete sich schon früh eine breite Palette an Spielen, die das Interesse am Game Boy aufrechterhielten. Konami brillierte mit Actionspielen wie "Castlevania" oder "Probotector", Ataris Knobelklassiker "Marble Madness" wurde von Mindscape portiert und Squares Action-Adventure "Mystic Quest" mit deutschen Bildschirmtexten veröffentlicht.

Bis 1995 erschienen Hunderte unterschiedliche Spiele, dann läuteten zwei Entwicklungen die nächste Phase der Game-Boy-Geschichte ein. Einem drohenden Abflauen der Nachfrage trat Nintendo mit der Einführung bunter Game Boys entgegen. Die Farbigkeit bezog sich allerdings nicht auf den Bildschirm, sondern auf das Konsolengehäuse. Rot, gelb, grün, schwarz und transparent funkelte die neue Edition und reflektierte damit indirekt das Farbkonzept des anderen großen Clous: "Pokémon". Auch das Monsterzucht-Rollenspiel des begeisterten Käfersammlers und Designers Satoshi Tajiri erschien in zwei unterschiedlichen farblichen Varianten. Die ursprünglichen grünen und roten Editionen von 1996 verließen nie den japanischen Markt, erst das verbesserte Modul-Duo "Pokémon Rot und Blau" war für den internationalen Verkauf bestimmt und löste "Tetris" als Killer-Application ab. Wer tatsächlich sämtliche Exemplare der freundlichen Fabelwesen sammeln wollte, musste sich per Linkkabel an den Game Boy eines Kumpels anschließen und tauschen.



"Pokémon" im roten Game Boy Pocket läutet eine neue Ära ein.

"The Legend of Zelda: Oracle of Ages" nebst Schwestermodul "Oracle of Seasons" konnten verlinkt werden.

Und alle wollten tauschen – sechs Millionen Spieler. Der bis heute nicht beendete Siegeszug der "Pokémon" wurde zur Legende und bescherte Nintendo wieder phänomenale Verkaufszahlen. Gut für Nintendo, denn außer dem Game Boy und "Pokémon" hatte Big N zu dieser Zeit keine Trümpfe übrig.

Die Rettung Nintendos

Auch wenn die stationären Nintendo-Konsolen niemals die 120 Millionen verkauften Game Boys (ohne GBA) schlagen konnten, mit 40 Millionen abgesetzter NES- und 50 Millionen Super-NES-Systeme war der Game Boy bis zur Mitte der neunziger Jahre nur ein voluminöses Bauteil in Nintendos erfolgreicher Finanzarchitektur. Dass mobile und stationäre Konsolen gleichberechtigt nebeneinanderstanden, beweist auch der "Super Game Boy" von 1994. Per Adapter ließen sich damit Game-Boy-Module über die SNES-Konsole abspielen. Auf dem großen TV-Bildschirm wurden die monochromen Grafiken eingefärbt und mit einem selbst gestaltbaren Rahmen versehen. Im Gegensatz zum 1997 eingestellten Sega Game Gear, der per Adapter alte Spiele für das Master System lesen konnte, bereicherten hier die mobilen Spieletitel das Repertoire einer stationären Konsole.

Es folgten schwarze Jahre für Nintendo. Dass man heute den 1995er Flop Virtual Boy zu Recht als erfolgloses, aber innovatives Experiment kommentieren kann, liegt nicht zuletzt an der Stabilität der Marke Game Boy. Der Misserfolg der glücklosen 3D-Konsole beendete auch Gunpei Yokois langjähriges Arbeitsverhältnis mit dem Mario-Konzern. Er gründete eine eigene Firma und entwickelte mit dem Wonderswan den letzten nennenswerten Konkurrenten des Game Boy, dessen Veröffentlichung er allerdings nicht mehr erleben sollte. Mittlerweile hatte Nintendo mit eigenen Problemen zu kämpfen: Die 1996 eingeführte N64-Konsole verkaufte sich insgesamt 15 Millionen Mal weniger als deren Vorgänger SNES. Nur noch 20 Millionen Exemplare gingen vom darauf folgenden Gamecube weltweit über die Ladentheken. So war es ab dieser Phase umso wichtiger, die Marke Game Boy am Leben zu erhalten: Sie war – zusammen mit "Pokémon" – Nintendos finanzielles Hauptstandbein geworden. Ab sofort galt also die Devise: den Game Boy mit sinnvollen, aber behutsamen Neuerungen renovieren. 1996 erschien der flachere, leichtere und genügsamere Game Boy Pocket. Mit nur zwei Batterien lief er 10 Stunden, der Bildschirm war nun wirklich schwarz-weiß und diverse Farbvarianten von Beginn an verfügbar. Nur in Japan kam ein Jahr später der Game Boy Light auf den Markt, technisch vergleichbar mit dem Pocket, aber mit beleuchtetem Schirm und dementsprechend höherem Energieverbrauch. Auch die



Ulkiges Accessoire für den Ur-Game-Boy: Kamera für den Modulschacht nebst Drucker.

Virtual Boy

Ein missglückter Ausflug in die dritte Dimension

1995 schwamm Big N auf der Euphoriewelle des Game Boy, war Marktführer und betraute seinen Spezialisten für Techno-Spielzeug Gunpei Yokoi mit der Entwicklung einer 3D-Konsole. Zwei schwarz-rote Minidisplays bildeten die technische Grundlage für Yokois Version einer VR-Brille. Theoretisch funktioniert das dreidimensionale Sehen damit auch prächtig: Jeder Bildschirm zeigt ein leicht verschobenes Bild, welches vom Gehirn des Spielers mit Tiefenwirkung versehen wird und somit den Eindruck von echtem 3D ermöglicht. Praktisch konnte sich das seltsame Design des Virtual Boy u.a. wegen dem Gewicht der 'Brille' und der klapprigen Tischstütze nicht durchsetzen. Anstatt auf Yokois Bedenken zu hören, brachte Nintendo die Konsole vorschnell auf den Markt und stellte nach enttäuschenden Absatzzahlen die Produktion im Folgejahr ein. Nach Europa gelangte der Virtual Boy gar nicht mehr. Yokoi verließ daraufhin seinen Arbeitgeber und starb 1997 an den Folgen eines tragischen Autounfalls.



"Golden Sun" nebst Nachfolger für den GBA gehört zu den besten Handheld-Rollenspielen aller Zeiten.

Demokratie per Gamecube-Adapter: Wer bei "Zelda: Four Swords" Bonuspunkte bekommt, wird per Vote entschieden.

erweiterte Nutzbarkeit der mobilen Konsole abseits klassischer Videospiele wurde verstärkt ausgelotet. Im selben Jahr erschienen mit der Game-Boy-Fotokamera nebst dazugehörigem Drucker die nach Aussage Nintendos bis heute beliebtesten Accessoires. Nur ein weiteres Jahr verging bis zum nächsten logischen Schritt in der Weiterentwicklung von Nintendos Erfolgshandheld.

In Farbe und Bunt

Der Game Boy Color erschien 1998 und brachte das technische Innenleben des Game Boy auf Gleichstand mit der stationären NES-Konsole. Diverse bunte und transparente Gehäusevarianten, mehr Rechenleistung, 56 Farben und die Ablösung des Link-Kabels durch eine Infrarot-Schnittstelle sind allerdings nicht die prominentesten Neuerungen in der Game-Boy-Entwicklung: Erstmals in der Videospiel-Geschichte konnten die Module des Vorgängers ausnahmslos auf dem Nachfolger genutzt werden. Dabei spielte der Game Boy Color nicht einfach alte Game-Boy-Titel: Per Tastenkombination im Titelbild konnten diverse Farbschemata angewählt werden, viele Nintendo-Titel wurden sogar automatisch eingefärbt, sobald sie im GBC-Slot steckten.

Diese Abwärts-Kompatibilität und die frisch produzierten, in futuristisch durchsichtigen Cartridges ausgelieferten GBC-Spiele waren Kaufanreiz genug, um den Erfolg des neuen bunten Boys zu garantieren. Spiele wie "Pokémon Gold und Silber" oder die bei Capcom entwickelten genialen "Legend of Zelda"-Zwillingsmodule "Oracle of Ages" und „Oracle of Seasons" verkauften sich mehrere Millionen Mal. Dieses Revival verschaffte Nintendo genügend Zeit, um den nächsten Schritt in Sachen Handheld von langer Hand zu planen.

Fortgeschritten

Erst 2001 wurde der Game Boy Advance in Japan vorgestellt. Die Neuerungen im Vergleich zum GBC gerieten allerdings nur mäßig revolutionär. Technisch war der GBA das Pendant zum stationären SNES und verfügte wie dessen Controller über zwei Schultertasten als einzige Eingabe-Neuerung. In Sachen Vernetzungstechnik wurde die drahtlose Infrarottechnik des GBC sogar wieder über den Haufen geworfen und auf eine klassische Kabellösung gesetzt. Das Gehäuse der ersten GBA-Edition erinnert am ehesten an den ehemaligen Rivalen Game Gear und kann als klobigstes Game-Boy-Design bezeichnet werden. Auch der zum ersten Mal ins Breitbild-Format gezogene Farbbildschirm gab nicht nur Anlass zur Freude, denn immer noch fehlte die standardmäßige Beleuchtung des Displays. Zumindest die lange Laufzeit von etwa 15 Stunden beim moderaten Verbrauch von zwei Batterien und die Abwärts-Kompatibilität zu Game Boy und Game Boy Color waren über jeden Zweifel erhabene Kauf-Argumente. Letztgenannte konnten durch einen Druck auf die Schultertaste vom normalen 4:3-Format auf das 16:9-Format des GBA gestreckt werden. So wurden auch nach der Einführung des GBA bis 2003 weiterhin Spiele für den Game Boy Color produziert. Die Spiele für den GBA umfassten nicht nur die obligatorischen Portierungen erfolgreicher SNES-Oldies wie "Super Mario World". Mit den beiden "Golden Sun"-RPGs der Camelot Studios oder Intelligent Systems' bombiger "Advance Wars"-Rundenstrategie-Reihe erreichten auch Exklusiv-Entwicklungen die Händlerregale.

Eine ungewöhnliche Verbindung zur Gamecube-Konsole bauten eine Handvoll Spiele auf, die den GBA per Adapterkabel in einen luxuriösen Controller verwandelten. Vor allem Titel mit Mehrspieler-Modus fanden in diesem Feature einen kolossalen Mehrwert. Bei "The Legend of Zelda: Four Swords" z.B. ging es im Vierspieler-Duell per GBA-Controller in smaragdstrotzende Dungeons, die auf dem Hauptbildschirm

Konsolenfriedhof

Auslandsjournal: Weitere Konkurrenten, die der Game Boy auf seiner Erfolgstour links liegen ließ.

Neben Ataris Lynx und Segas Game Gear versuchten 1999 noch einmal zwei Handheld-Konsolen, Nintendos Wunderknaben die Stirn zu bieten. Während SNKs Neo Geo Pocket (links) streng genommen nur ein waagrecht gehaltener Game Boy ist, überraschte Bandais Wonderswan (rechts) mit einem besonderen Clou: Dank Richtungstasten in doppelter Ausführung kann das vergleichsweise flache und leichte Handheld mal hochkant, mal horizontal genutzt werden. Nicht zuletzt deshalb wurde der Wonderswan gut doppelt so erfolgreich wie der Neo Geo Pocket. Als letzte Entwicklung des Ex-Nintendo-Mitarbeiters Gunpei Yokoi hatte das Wunder-Handheld außerdem die Software-Unterstützung des japanischen Mediengiganten Bandai gewiss. Bemerkenswert am Wonderswan ist zudem das wohl abgefahrenste Accessoire aller Zeiten: Während der Game Boy mit kindischen Druckern herumalberte, war der Wonderborg ein ausgewachsener Roboter, der per Handheld programmiert wurde.



nur von außen gezeigt wurden. Das erfolgreichste GBA-Spiel aller Zeiten war jedoch wieder einmal eine "Pokémon"-Neuauflage, diesmal die Farbvariante "Rubin und Saphir".

2003 ist nicht nur das Jahr, in dem das letzte GBC-Spiel vom Band lief, auch der rundum erneuerte GBA SP zeigte sich erstmals einer verdutzten Öffentlichkeit. Klein, kompakt und zuklappbar schließt er den Kreis zum Design der erfolgreichsten "Game & Watch"-Modelle des Gunpei Yokoi. Nicht nur den Klapptrick hat der SP mit dem ein Jahr später erscheinenden DS gemein, sondern auch den eingebauten Akku, der bei voller Auslastung rund zehn Stunden Strom liefert. Die relativ kurze Laufzeit wurde von Spielern rund um den Globus aber dankend hingenommen, denn der SP hatte endlich einen beleuchteten Bildschirm. Somit adaptierte der Game Boy erst 15 Jahre nach seinem Triumph über Ataris Lynx dessen prominentestes Feature – allerdings in einer technischen Brillanz, die nur noch ein einziges Mal verbessert werde sollte, nämlich mit dem 2005 veröffentlichten Game Boy Micro.

Schrumpfkur

Bereits der GBA SP hatte eine Vielzahl unterschiedlicher farblicher Gehäusevariationen zu bieten, vom klassischen NES-Look über bestimmte Spielmotive bis hin zu trendigen Tribal-Symbolen. Beim Micro kam schließlich alles auf den Style an. In Sachen Gehäusedesign ähnelt der kleinste und leichteste Game Boy der ersten GBA-Version – weg mit dem Klappmechanismus. Er hat zugleich das hellste und schärfste Display der Game-Boy-Geschichte, das er allerdings mit den ab 2005 ausgelieferten GBA-SP-Modellen teilen muss. Ausgerichtet auf die neue Generation iPod sind die schmucken Micros vor allem auch Stilobjekte und können mit unterschiedlichen Faceplates bestückt werden, was ihren Trend-Faktor unterstreicht.

Spielerisch wurde beim letzten GBA-Redesign auf die Abwärtskompatibilität verzichtet, der Micro schluckt lediglich GBA-Module. Ein Umstand, der mit zu den eher enttäuschenden Verkaufszahlen dieser letzten Game-Boy-Version beigetragen haben mag: 2,5 Millionen sind im Vergleich zu den Erfolgen der Vergangenheit ein trauriger Abklatsch. Zu dieser Zeit war allerdings auch schon das aktuelle Handheld DS mit echten Innovationen etabliert und die Marke Game Boy hatte vorerst als Nintendos finanzielles Fundament ausgedient. Abgelöst durch ein Kunstwort; kürzer, aber ebenso stellvertretend für einen fantastischen Verkaufserfolg: Wii.

Leider kein Prototyp eines neuen Game Boy, sondern der Blueprint des GBA SP.

Eines der letzten Spiele der Game-Boy-Micro-Ära: In Europa gar nicht mehr veröffentlicht, beinhaltete die schrille Minispielsammlung "Wario Ware Twisted" einen Bewegungssensor.

Game-Boy-Historie

Hier seht Ihr alle Game-Boy-Modelle mit den wichtigsten Daten im schnellen Überblick:

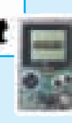
GAME BOY



Erscheinungsjahr: 1989
Preis bei Markteinführung: 170 DM

Gunpei Yokois geniales Ur-Modell: Preiswert, robust, vielseitig – so wurde der Game Boy zum ständigen Begleiter der Jugend in den 90er-Jahren.

GAME BOY pocket



Erscheinungsjahr: 1996
Preis bei Markteinführung: 120 DM

Kleiner, leichter und erstmals in 'echtem' Schwarz-Weiß. Der Game Boy Pocket machte das mobile Spielen komfortabler und verbrauchte weniger Strom.

GAME BOY light



Erscheinungsjahr: 1998
Preis bei Markteinführung: 100 DM

Mit erleuchtetem Bildschirm der Geschichte voraus: Der Game Boy Light sollte Japan nie verlassen. Erst mit dem GBA SP kam ein heller Screen in den Westen.

GAME BOY COLOR



Erscheinungsjahr: 1998
Preis bei Markteinführung: 150 DM

Etwas größer als der Game Boy Pocket, dafür mit 56 Farben ein wirklicher technischer Fortschritt. Mit dem GBC erweiterte sich das Spieleangebot enorm.

GAME BOY ADVANCE



Erscheinungsjahr: 2001
Preis bei Markteinführung: 100 Euro

Keine Experimente beim Sprung in die nächste Generation. Der GBA ist technisch fast ein SNES und kippte als erster Game Boy die Halterichtung in die Waagerechte.

GAME BOY ADVANCE SP



Erscheinungsjahr: 2003
Preis bei Markteinführung: 110 Euro

Endlich mit erleuchtetem Display und praktischem Klapp-Design. Der GBA SP gehört mit zum Besten, was 20 Jahre Konsolendesign hervorgebracht haben.

GAME BOY micro



Erscheinungsjahr: 2005
Preis bei Markteinführung: 100 Euro

Der Trend-Boy. Superklein und superteuer wurde der Start des Micro bereits vom DS überschattet. Der Winzling beendet die Game-Boy-Geschichte bescheiden.

Good Bye Game Boy

Fragt man bei Nintendo nach, so wird hier der DS nicht als offizieller Nachfolger des Game Boy gesehen. Zu unterschiedlich seien Grundkonzept und Zielgruppe, zu wenig passen Mikrofon, Touchscreen und 'Casual Games' zum Zockerbild der Generation Game Boy. Auch die Dritthersteller haben inzwischen ihr Engagement um das traditionsreichste Handheld der Welt eingestellt; neue GBA-Spiele wird es nicht mehr geben. Keine überraschende Entwicklung, denn warum sollte Nintendo den Game Boy künstlich am Leben erhalten und dem DS dadurch Konkurrenz aus dem eigenen Haus erschaffen? Am Ende der Ära Game Boy bleibt trotz allem die Frage, was nach der DS-Epoche mit Nintendos Handheld-Linie passiert. DS Advance oder Game Boy Reloaded? An diesem Punkt kann man nur spekulieren und sich einen wiedergeborenen Game Boy mit Touchscreen erträumen. Aber wäre das nicht nur ein DS mit anderem Namen? Und kann man den DS andersherum nicht doch als quasi innoffiziellen Nachfolger des Game Boy betrachten, der die Werte von Gunpei Yokois Ur-Modell weiterführt – die perfekte Vereinigung von robuster Funktionalität und innovativer Genialität?

Der Game Boy, so viel ist sicher, nimmt bis auf Weiterers seinen Abschied aus Releaselisten und Ladenregalen. Er tritt nun seinen lange verdienten Lebensabend in Ausstellungen über das Produktdesign der 90er-Jahre, Retro-Abteilungen von Spielemessen und nicht zuletzt in den Herzen der erwachsen gewordenen Generation Game Boy an. Good Bye Game Boy – es war eine schöne Zeit mit Dir! *mw*

So werten die Experten!

Spiele-Test >>

Die Bewertung

Schwierigkeit
Ist das Spiel einfach oder schwer?

Zirka-Preis
Preisempfehlung des Herstellers. Der Ladenpreis kann natürlich abweichen.

Sprache
Sind die Texte im Spiel auf deutsch ('deutscher Text') oder gibt's sogar deutsche Sprachausgabe ('komplett deutsch').

Alternativen
Wollt Ihr ein ähnliches Spiel zocken? Wenn ja, dann sind hier unsere Empfehlungen.

Pro & Contra
Die wichtigsten Vor- und Nachteile des Spiels - kurz und knackig auf den Punkt gebracht.

Multiplayer
Wertung für den besten Multiplayer-Modus - unabhängig vom Spielspaß für Solisten.

Grafik
Ist die 3D-Grafik detailliert, flüssig und schnell? Wie sind die Figuren gezeichnet? Stimmt die Präsentation?

Sound
Unterstützt die Musik das Spielgeschehen? Passen die Soundeffekte zur Bildschirm-Aktion? Ist der Soundtrack abwechslungsreich?

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Cybermedia, Deutschland
Hersteller >>	Team MAN!AC
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

Alternativen

PSP	**Tolles Spiel** (83 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Nicht so tolles Spiel** (65 von 100 Ausgabe 1)



Name des getesteten Spiels

Pro
+ einzigartige Atmosphäre
+ rockiger Soundtrack
+ riesiger Level-Umfang

Contra
- ewig viel Lauferei
- wenig konkrete Lösungshinweise
- ruckelige 3D-Grafik

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4 — online und lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 8 von 10



Hier steht das dreizeilige Mini-Fazit, in dem das getestete Spiel kurz und prägnant beschrieben wird.

Der DS-Faktor

Hier wird der DS-Faktor erklärt

In diesem Kasten gehen wir auf die Spezialfähigkeiten des Nintendo DS ein. Hier zeigen wir gnadenlos auf, ob ein Spiel die Elemente 'Dualscreen', 'Touchscreen' und 'Mikrofon' sinnvoll nutzt. Entsprechend bewerten wir dies mit 'Daumen rauf' für einen pfiffigen Einsatz, 'Daumen runter' für keinen oder sinnlosen Gebrauch und 'waagerechter Daumen' für eine solide Anwendung. Das Ganze vertiefen wir durch ein paar erklärende Sätze.

Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon 





Spielspaß
Macht das Spiel Spaß oder nicht? Diese alles entscheidende Frage beantwortet unsere Spielspaß-Wertung für Solo-Gamer. Diese Wertung ist unabhängig von den erzielten Punktzahlen für Grafik und Sound. 100 Punkte sind das Maximum, ab 80 Punkten können Liebhaber des entsprechenden Spielgenres fast bedenkenlos zuschlagen, exakt 50 Punkte kennzeichnen ein durchschnittliches Spiel ohne besondere Merkmale. Schneidet ein Titel mit weniger als 50 Punkten ab, sollten sich selbst Genre-Fans den Kauf gut überlegen. Spiele mit einer Wertung von 85 Punkten und mehr bekommen unseren 'Gold-Award', ab 90 Punkten winkt gar der 'Platin-Award' (siehe oben).

Das Team


Martin Gaksch
Spielt zurzeit:
Space Invaders Extreme (PSP)
Nanostray 2 (DS)
Arkanoid DS (DS)

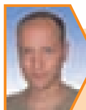

Oliver Schultes
Spielt zurzeit:
God of War: Chains of Olympus (PSP)
Guitar Hero on Tour (DS)
Everybody's Golf 2 (PSP)


Thomas Stuchlik
Spielt zurzeit:
Civilization Revolution (DS)
Race Driver: Grid (DS)
Crisis Core: Final Fantasy 7 (PSP)


Jan Königsfeld
Spielt zurzeit:
Ninja Gaiden: Dragon Sword (DS)
Guitar Hero on Tour (DS)
Crisis Core: Final Fantasy 7 (PSP)


André Kazmaier
Spielt zurzeit:
New International Track & Field (DS)
God of War: Chains of Olympus (PSP)
Professor Layton (DS)


Ulrich Steppberger
Spielt zurzeit:
Everybody's Golf 2 (PSP)
Soul Bubbles (DS)
Apollo Justice: Ace Attorney (DS)


Oliver Ehrle
Spielt zurzeit:
Final Fantasy Tactics A2 (DS)
R-Type Command (PSP)
SOCOM: Fireteam Bravo 2 (PSP)


Matthias Schmid
Spielt zurzeit:
Bangai-O Spirits (DS)
SNK Arcade Classics Vol. 1 (PSP)
Nanostray 2 (DS)


Michael Herde
Spielt zurzeit:
Lego Indiana Jones (DS)
Mein Wortschatz-Coach (DS)
Zelda: Phantom Hourglass (DS)


Max Wildgruber
Spielt zurzeit:
The World Ends With You (DS)
Crisis Core: Final Fantasy 7 (PSP)
Zelda: Oracles of Ages (GBC)

Leseführung >>

Die Spiel-Genres



In der *Mobile Gamer* unterteilen wir Spiele in sechs Haupt-Genres. Damit wollen wir einer Inflation von Spielegattungen vorbeugen und eine gewisse Ordnung herstellen. Um jedoch besser differenzieren zu können, erhält jedes Spiel ein ergänzendes Sub-Genre zugewiesen, das es genauer kennzeichnet (z.B. Denken >> Runden-Strategie). Im folgenden Testteil sind die Spiele nach Genres geordnet. Wir halten dies für interessanter als die Aufteilung nach Systemen (getestet werden hier DS- und PSP-Neuheiten).

Rennspiel
Alle Titel, in denen das Rennenfahren im Mittelpunkt steht. Egal, ob ernsthafte Simulation, simples Arcade-Feeling, spaßiger Fun-Racer oder Action-orientiertes Karambolage-Chaos.

Denken
Vom Strategiespiel, über Taktik und Simulation bis hin zur allseits beliebten Knobelei à la "Tetris".

Reaktion
In erster Linie klassische Jump'n' Runs, aber auch Musik- und Party-Spiele. Wenig Geballer, viel Geschicklichkeit.

Sport
Von den klassischen Sportarten bis zu trendigem Freizeitspaß wie Skateboard, BMX & Co. Auch Wrestling oder Billard ist hier beheimatet.

Action
Hier geht's knallhart zur Sache, ob im Ego- oder Taktik-Shooter, Beat'em-Up oder klassischem Weltraum-Ballerspiel.

Abenteuer
Er war einmal... Spiele mit Story gehören hier hinein - also zum Beispiel Rollenspiele, Action- und Grafik-Adventures.





PSP Dagegen ist Imperator Palpatine aus "Star Wars" eine Wunderkerze: Zacks Blitzzauber grillt die Digi-Synapsen von blechernen Ungetümen im Nu.



PSP Wahrlich apokalyptisch: Vor dem düster im Smog drohenden Shinra-Tower wird Zack von geflügelten Genesis-Klonen attackiert.

Final Fantasy 7
Crisis Core

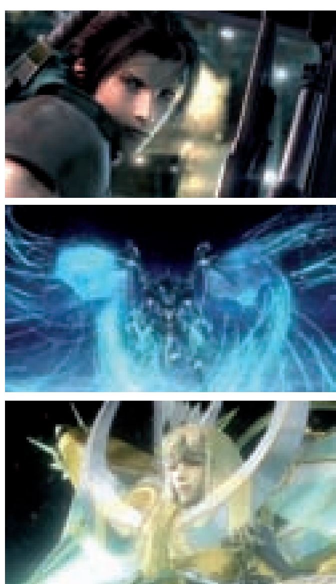
Abenteuer >> Action-Rollenspiel



Der siebte Teil der "Final Fantasy"-Serie gehört für viele Fans noch heute, mehr als zehn Jahre nach seiner Veröffentlichung, zu den besten Rollenspielen aller Zeiten. Wilde Sprünge im Darstellungsmodus von klobigen Playmobil-Polygonen zu durchgestylten Kampf- und Videosequenzen sowie eine unterirdische deutsche Übersetzung können nichts am Ausnahme-Status der PSone-Endzeit-Saga von 1997 ändern. Grund genug für Square-Enix, mit der "Compilation of Final Fantasy 7" ein multimediales Großprojekt zu starten. In Form von Handy- und PS2-Spielen, einem CGI-Film und einer Anime-Serie wurde die Handlung des siebten Teils in den vergangenen Jahren fortgeführt und erweitert. Allein die Vorgeschichte des oft rätselhaften Ur-Epos blieb uns Yoshinori Kitase noch schuldig. Wie es kam, dass der blonde Stachelkopf Cloud Strife, Held von "FF 7", das Buster-Schwert des schwarzhaarigen Stachelkopfes Zack Fair erhielt, könnt Ihr ab sofort auf Eurer PSP erfahren. Das Action-Rollenspiel "Crisis Core: Final Fantasy 7" schickt sich an, die Lücken im Plot zu schließen und viele der besten Szenen des Originals mit feinster Darstellungstechnik zu renovieren. Dabei richtet sich "Crisis Core" als Prequel nicht ausschließlich an Fans des siebten Teils von "Final Fantasy". Auch ohne Vorkenntnisse könnt Ihr problemlos die düstere SciFi-Metropole Midgar besuchen und in die Haut des hitzigen Landeis Zack schlüpfen, der es sich in den Kopf gesetzt hat, Karriere als Supersoldat zu machen.

Loveless, Act 1

Zack beginnt seine Laufbahn als Soldat dritter Klasse im Energiekonzern Shinra. Wer das ursprüng-



PSP CGI-Pracht: Zack im Anflug auf Midgar, Beschwörungsmonster Bahamuth und eine überirdische Schönheit.



PSP Seriengeschichte: Im orangen Licht des Sonnenuntergangs von Junon duelliert sich Zack mit einer mutierten Kopie von Bösewicht Genesis. Dessen Spezialattacke 'Gunblade' ist eine Anspielung auf die Waffe des Söldners Squall Lionheart aus "Final Fantasy 8".





PSP Und noch ein Duell gegen die Klone des Obermotzes: Je weiter Ihr in der Spielhandlung voranschreitet, um so bizarrere Formen nehmen die genetisch veränderten Abbilder von Genesis an.



PSP DMW in Aktion: Oben steigt Zack ein Level, darunter ein DMW-Luftangriff und Aeriths heilender Segensspruch.

liche Spiel kennt, weiß bereits um die Öko-Verbrechen dieses düsteren Monopolisten, der die Mako-Energie des Planeten anzapft und grausige Experimente mit den Zellen der urzeitlichen Lebensform Jenova veranstaltet. Zack hat davon keinen blassen Schimmer, wird aber mehr und mehr in die Machenschaften seines Arbeitgebers eingeweiht, als nach und nach sämtliche Soldaten der ersten Klasse zu verschwinden beginnen. Diese Elitekrieger – der poetische Genesis, Zacks Mentor Angeal und der spätere "FF 7"-Bösewicht Sephiroth – verbindet ein tragisches Schicksal, dem Zack auf den Grund gehen muss. Im Laufe der Handlung wird der energetische Protagonist schließlich selbst zum Soldaten erster Klasse befördert und tritt gegen den irren Genesis an, der die Realität und sein liebstes Theaterstück 'Loveless' nicht mehr auseinander halten kann. Die Nebenschauplätze der Handlung sind prall gefüllt mit Zitaten und Persönlichkeiten aus dem "Final Fantasy 7"-Repertoire. Neben Sephiroth und Cloud treten auch das liebreizend-mystische Blumenmädchen Aerith, die pubertierende Ninja-Göre Yuffie und der verrückte Wissenschaftler Hojo auf. Szenen, die im Original als Rückblende gezeigt wurden, erlebt Ihr nun aus erster Hand. Vor allem die Nibelheim-Episode, in der Sephiroth über die Entdeckung seiner Herkunft den Verstand verliert und ein feuriges Inferno entfacht, beeindruckt damals wie heute.

Alte wie neue Szenen werden in einer routiniert inszenierten Mischung aus vorberechneten CGI-Videos und Sequenzen in Spielgrafik präsentiert. Wenn androgyne Schwertschwinger hundert Meter über dem Boden die Klingen kreuzen, Beschwörungsmonster Ifrit die Welt in Brand setzt oder Aerith den verzweifelten Zack zärtlich in die Arme schließt, wird die PSP zur effektgeladenen Kristallkugel und haut Euch ein visuelles Feuerwerk der Spitzenklasse um die Ohren.

Schwertarbeit

Spielerischer Kern des phantastischen Epos ist das Action-Kampfsystem in Pseudo-Echtzeit. Während Ihr mit frei drehbarer Kamera durch die bedrückenden Slums der Stadt Midgar, verschneite Bergwelten oder magisch gleißende Mako-Höhlen spurtet, werdet Ihr auf Schritt und Tritt attackiert. Tauchen die meist unsichtbar wartenden Genesis-Mutationen, Kampfroboter oder Fabelwesen vor Zack auf, geht das Spiel nahtlos in den Kampfmodus über. Im Gegensatz zu früheren Rollenspielen wird



PSP Jetzt wird's kritisch: Dank Cissneis DMW-Spezialattacke teilt Zack wie ein Besessener kritische Treffer aus. Der Sägebot verliert darüber mehr als eine Schraube.

Yoshinori Kitase & Hideki Imaizumi
>> Die "Crisis Core"-Entwickler im Interview

Mobile Gamer sprach mit dem ausführenden Produzenten (Kitase) und dem Produzenten (Iamizumi) von "Crisis Core":

Mobile Gamer: War "Crisis Core" von vornherein als Action-RPG geplant oder wurde auch mal angedacht, es als traditionell rundenbasiertes Rollenspiel zu entwickeln?

Kitase: Wir sehen "Crisis Core" eigentlich nicht als Action-RPG. Das Kampfsystem ist ein Hybrid: Es basiert immer noch auf Kommandos, hat aber auch Action-Elemente. Dies und das DMW-System waren von Anfang an für das Spiel geplant. Unsere Herausforderung bestand darin, die perfekte Balance zwischen Action-Elementen und dem alten rundenbasierten System zu finden: Gehen wir zu sehr in die Actionrichtung, wird es für manche Spieler unsagbar schwer. Rundenbasierte Elemente bremsen andererseits wieder die Action aus.

Mobile Gamer: Zack, die Hauptfigur von "Crisis Core", hat in "Final Fantasy 7" zwar eine wichtige, aber relativ kleine Rolle. Warum haben Sie sich entschieden, seine Geschichte zu erzählen?

Imaizumi: "Crisis Core" sollte vor "FF 7" spielen und an diesem Punkt der Geschichte ist Zack die wichtigste Person. Es war also von vornherein geplant, ihn zur Hauptfigur zu machen. Seine Geschichte beantwortet viele der Fragen, die Fans des Originalspiels haben, gerade weil er eine so zentrale, aber relativ unbekannte Gestalt ist. Indem wir Zacks Story erzählen, kommen wir zum Kern der Geschichte von "FF 7".

Mobile Gamer: Die "Compilation of Final Fantasy 7" ist nun abgeschlossen; wie stehen die Chancen für weitere Spiele in diesem Universum? Wären ein zweiter "Crisis Core"-Teil oder ein PS3-Remake des originalen "FF 7"" denkbar?

Kitase: Mit "Crisis Core" ist die "Compilation" für mich eine runde Sache geworden. Ich persönlich bin damit zufrieden und könnte sie als abgeschlossen betrachten. Mir ist aber auch das Bedürfnis der Fans bewusst, diese Welt am Leben zu halten. Deshalb sage ich an dieser Stelle einfach nur, das dies nicht ihr definitives Ende ist.



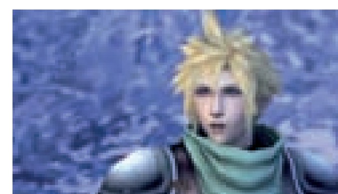
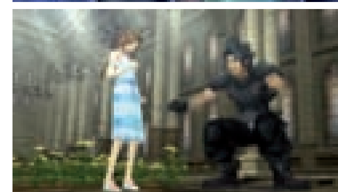
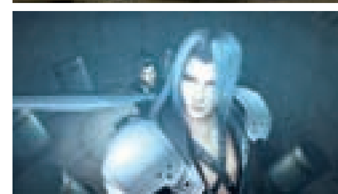
Y. Kitase
H. Iamizumi







PSP Gleich hüllen schwarze Federn den Schirm ein: Auch Endbosse habe Spezialattacken und geizen nicht mit magischem Brimborium. Inszeniert durch rasant geschnittene Szenen in Spielgrafik verleiht dies den Kämpfen noch mehr Dynamik.




PSP Wiedersehen mit Freunden aus "FF 7": Cloud, Aerith und Sephiroth (von oben nach unten).

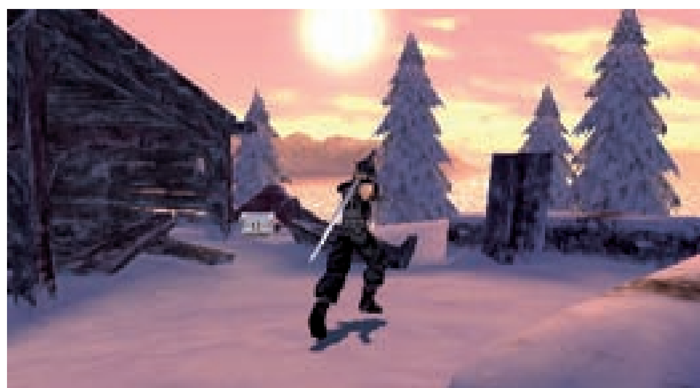
dabei nicht mehr in einen extra Arena-Bildschirm umgeschaltet. Lediglich die Kamera wechselt in den Automatik-Modus, Zack zückt sein Schwert vom Rücken und am Bildrand erscheinen die Anzeigen des Kampfmenüs.

Auch wenn die nun folgende Schwertarbeit auf den ersten Blick an "Devil May Cry" erinnert, "Crisis Core" ist kein Actionspiel. Zwar steuert Ihr Zack in Echtzeit über das Schlachtfeld und schlagt auf Tastendruck zu, blockt oder weicht aus; sämtliche Aktionen werden aber im Hintergrund mit klassischen Rollenspielformeln ausgerechnet und erfolgen nacheinander mit halbautomatischer Zielerfassung. Steht Zack beispielsweise einen halben Bildschirm vom gerade anvisierten Kontrahenten weg, rennt er bei einem Standardangriff automatisch zu seinem Opfer und versenkt seine Klinge darin. Aktiviert Ihr gar eine der Materia-Spezialattacken, zwischen denen Ihr per Schultertasten wählen könnt, dauert es oft einige Sekunden, bis Zack den Zauberspruch oder das besondere physische Manöver ausgeführt hat. Löst Ihr nacheinander eine Reihe von Aktionen aus, arbeitet Euer Schwertmeister brav alle gestapelten Manöver ab und stückelt so vernichtende Kombo-Ketten zusammen. Lediglich die Defensive erfolgt ohne Zeitverzögerung. So könnt Ihr im letzten Moment eine laufende Aktion Zacks unterbrechen und ihn unter einer gegnerischen Attacke wegrollen. Dieses System bietet, nicht zuletzt dank der großen Auswahl an Materia, bereits ein schönes Maß an actionreicher Taktik. Nehmt Ihr jetzt noch das revolutionäre DMW-System dazu, mutiert das Kampfsystem vollends zum komplexen Schwergewicht.

Digital Mind Wave

Das so genannte 'Digital Mind Wave'-System mag in seiner ungewöhnlichen Erscheinungsform etwas verstörend auf traditionsbewusste Rollenspieler wirken. In der oberen linken Bildschirmecke rattert während sämtlicher Kämpfe so etwas wie eine Slot-Machine. Drei rotierende Räder mit den Konterfeis prominenter Spielcharaktere und etlicher Beschwörungsmonster scheinen dort ohne Euer Zutun ein gespenstisches Eigenleben zu führen. Manchmal bleiben die Räder stehen und beeinflussen je nach zufällig ausgelostem Motiv das Kampfgeschehen. So sind Eure Lebens- und Zauberenergie sowie die gelben 'Soldaten-Punkte', mit denen Ihr offensive und defensive Manöver ausführen könnt, direkt von bestimmten Ergebnissen des DMW-Systems abhängig. Wird dreimal das gleiche Motiv gezeigt, übernimmt das DMW vollends die Regie auf dem Schlachtfeld und überdeckt den gesamten Bildschirm. Jetzt werden zwischen den drei Charakterbildchen mit Hilfe des Zufallsgenerators drei Zahlen angezeigt. Bestimmte Kombinationen lassen Eure angelegten Materia im Level aufsteigen, wird's gar eine dreifache Sieben, steigt Zack eine Stufe.

Dies ist aber erst der Anfang der DMW-Show, denn egal welche Zahlen fallen, das ausgeloste Dreifach-Bild führt direkt zu einer bombastischen Spezialattacke. Habt Ihr beispielsweise drei Mal das Bildnis Sephiroths auf dem Schirm, führt Zack mit seinem Schwert den zersetzenden 'Octaslash' aus, die Turk-Agentin Cissnei beschert Euch für eine begrenzte Zeit lauter kritische Treffer und Aeriths positive Energie durchströmt Euch als heilender Segen.


PSP Wer bekommt da keine Lust auf einen Winterurlaub? Die von Shinras Einfluss verschonten Landschaften versprühen noch romantischen Charme.

Sammlerstücke >> Spezialeditionen von "Crisis Core"

Lediglich in Japan erhältlich war die besonders begehrte Special-Edition von "Crisis Core: Final Fantasy 7" im Bundle mit einer speziell designten PSP. Streng limitiert auf 77.777 Stück wurden die edlen Pakete nur an die Edel-Fans verschickt. In Internet-Börsen erzielen die Sammlerstücke selbst gebraucht noch Traumpreise von über 300 Euro.

Nicht ganz so exklusiv, dafür ab 40 Euro für jedermann erschwinglich ist diese bei uns erhältliche Special-Edition im repräsentativen Pappschuber mit einem exklusiven Artbook. Darin befinden sich neben diversen Render-Artworks auch Beiträge des "Crisis Core"- und "Final Fantasy 7"-Charakterdesigners Tetsuya Nomura. Wer das hübsche Stück im Regal stehen haben möchte, geht flott ins Netz und bestellt dort vor - denn zu bekommen ist die Sonderausgabe nur bei Internethändlern.





PSP Idyllisch, aber brandgefährlich: Im türkis schimmernden Licht einer natürlichen Mako-Energiequelle kommt Zack dem Lebensstrom des Planeten ganz nahe. Leider ist es an dieser Stelle schon zu spät, um die von Shinra verursachte Krise aufzuhalten.

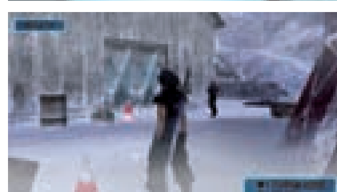
Die DMW-Standardmotive sammelt Ihr während der Spielhandlung; zusätzlich könnt Ihr diverse Beschwörungsmonster suchen, die in Gestalt des Feuerdämons Ifrit, des Riesendrachen Bahamuth oder von Göttervater Odin im DMW präsent sind. Besonders Eifrige finden vielleicht sogar die Slot-Motive des DMW-Chocobo-Modus. Wird dieser zufällig aktiviert, habt Ihr eine Chance, mit dem gleichnamigen gelben Riesenvogel, dem stachligen Kaktuar oder dem putzigen Cait Sith die bizarrsten Kreaturen des "Final Fantasy"-Universums in Aktion zu sehen.

Viel Feind viel Erfahrung

So beliebig, wie sich das jetzt vielleicht anhört, ist das DMW-System nicht. Die Wahrscheinlichkeit, dass Ihr eine dreifache Sieben erzielt, steigt z.B. mit der Menge an Erfahrungspunkten, die Zack im Kampf gesammelt hat. Zwar hat "Crisis Core" keine offizielle Erfahrungspunkt-Anzeige, wer aber eine Handvoll Bonusmissionen erledigt hat, wird bemerken, wie schnell Zack dann die Stufenleiter nach oben saust. Die insgesamt 300 Missionen sind das Zugeständnis von "Crisis Core" an die mobile Spielkultur. Während die 11 Kapitel der Spielstory zwischen 45 Minuten und mehreren Stunden dauern können, sind die knackigen Missionen nach maximal 15 Minuten abgeschlossen. Von jedem Speicherpunkt aus könnt Ihr diese Mini-Aufträge anwählen und in speziellen, leider schnell monoton wirkenden Grafiksets Monster töten und Schatztruhen plündern. Die Aufgabenstellungen variieren dabei kaum. Mal sucht Ihr spezielle Materia, mal einen besonderen Gegner. In den interessantesten Missionen tretet Ihr gegen 200 Shinra-Soldaten an oder nehmt es mit dem Superboss Minerva auf.

Wer das Original auch nur halbwegs kennt, bekommt mit "Crisis Core" ein dichtes Geflecht aus Aha-Erlebnissen, nostalgischen Flashbacks und tragischen Gänsehaut-Momenten geboten, das die "Compilation of Final Fantasy 7" wahrhaft würdig beschließt. Neueinsteiger sehen dagegen ein flottes Action-RPG mit phänomenaler audiovisueller Qualität. Nicht unerwähnt bleiben soll der kongeniale Soundtrack von Takeharu Ishimoto. Mal heftige, mal sentimentale Gitarrenklänge und gekonnte Remixes der alten Nummern fangen die emotionale Spannweite des Handheld-Epos gekonnt ein und unterstreichen den Gesamteindruck von "Crisis Core" als Wiedergeburt eines unvergessenen Klassikers. *mw*

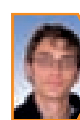
Unser Test beruht auf der US-Version. In der deutschen Fassung werden alle Bildschirmtexte lokalisiert.

PSP In seltenen Minispielen infiltriert Ihr eine Basis oder macht Kniebeugen.

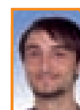


PSP Jetzt wird's brenzlig: Nach Sephiroths Ausraster in Nibelheim ist nichts mehr, wie es war. Rätselhafterweise ist die Stadt nach dem Brand unversehrt.



Max Wildgruber
9 von 10
"So sieht ein perfektes Prequel aus"

Als Fan des Originals bin ich begeistert vom hervorragend runderneuerten Look und den vielen eingestreuten Anspielungen auf das Erstlingsspiel. Die neuen Charaktere können den alten zwar nicht das Wasser reichen, aber sie stören auch nicht. Spielerisch lebt "Crisis Core" von den prächtigen Schwertgefechten, die den Rollenspieler strategisch fordern, ohne den Actionliebhaber mit rundenbasierter Behäbigkeit abzuschrecken. Das DMW-System fand ich anfangs ziemlich aufgesetzt. Doch je mehr ich seine wahre Funktionsweise und Bedeutung verstand, desto besser gefiel mir dieses Element, das am Ende des Spiels übrigens genial aufgelöst wird. Die Eintönigkeit der Missionen und die Löcher im Plot sind marginale Schwächen.



Jan Königsfeld
9 von 10
"Midgar ist die schönste Stadt der Welt"

Meine Güte, ist dieses Spiel prächtig! Sowohl die Qualität der Storysequenzen in Spielgrafik als auch die Computergrafik-Szenen sehen so genial aus, dass ich Square-Enix einen Stil-Preis verleihen würden, sofern wir den hätten. Auch der Soundtrack gehört in jede Spielmusik-Sammlung, der neue Remix des klassischen Sephiroth-Chores von Altmeister Nobuo Uematsu jagt mir Schauer über den Rücken! Etwas schade ist dagegen die Zerstückelung des Plots: Wer alles verstehen will, muss die hierzulande schwer erhältliche Anime-Serie "Last Order: Final Fantasy 7" anschauen.

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Square-Enix, Japan
Hersteller	>> Square-Enix
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> 20. Juni



Alternativen	
PSP	keine erhältlich
DS	Final Fantasy 3 (84 von 100 in Ausgabe 7)



Crisis Core: Final Fantasy 7

Pro	+ komplexe Action-Kämpfe + bombastische Präsentation + 300 optionale Missionen
Contra	- Aufträge teils eintönig - Löcher im Plot - teils übertriebene Sprachausgabe

Multiplayer: nicht möglich



Grafik: 9 von 10

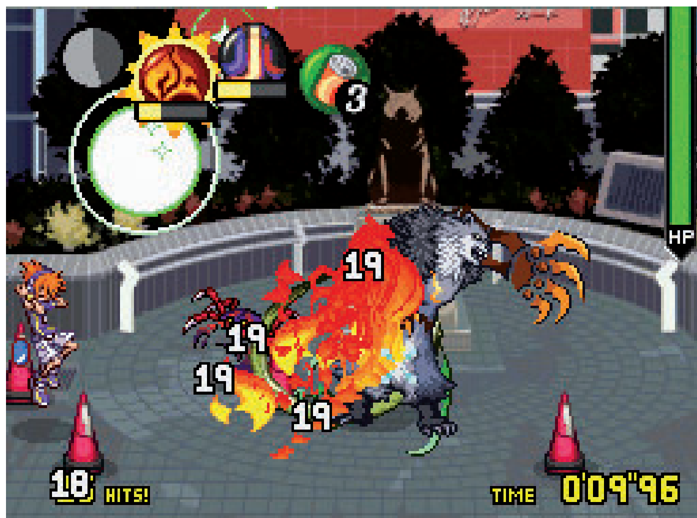
Sound: 9 von 10



SPIELSPASS

Liebevolles Pracht-Prequel und famos präsentierter Abschluss der "Compilation of Final Fantasy 7".





DS Der grün leuchtende Energieball richtet Eure Aufmerksamkeit auf Neku. Jetzt schnell eine Kombo ausführen und den 'Puck' zurückschlagen!



DS Suchbild: Wo sind Neku und Shiki? Im Standbild fallen die pixeligen Sprites der Stadtbewohner wesentlich stärker auf als in Bewegung.

The World Ends With You

Abenteuer >> Rollenspiel





Im Tokio-Stadtviertel Shibuya ist die Hölle los. Menschenmassen bevölkern Plätze und Straßen, unzählige Modeshops konkurrieren um die Gunst der Jugend und an jeder Ecke entsteht ein neuer Trend. Neku, den Helden des vorliegenden Rollenspiels, ficht das alles nicht an. Er hat seine Kopfhörer auf volle Lautstärke gepegelt und wenn es nach ihm geht, endet die Welt mit ihm. Wenn es aber nach Square-Enix geht, ist Neku der Protagonist ihres neuesten Streichs "The World Ends With You" und Shibuya wird zum ungewöhnlichsten Dungeon der Rollenspielgeschichte.

Das Spiel der Reaper

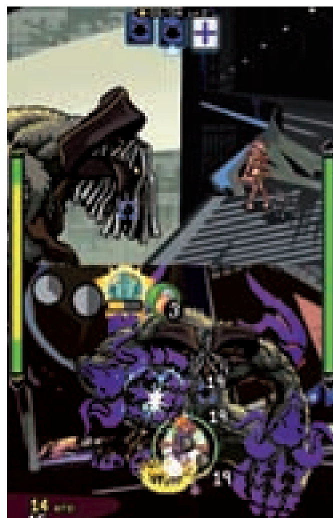
Ohne Erinnerung erwacht Neku in einer Parallel-Version des echten Shibuya. Gebäude und Look sind identisch, lediglich die Namen sämtlicher Läden wurden geändert. Hier regieren die Reaper, seltsame Gothic-Typen mit Flügeln, die an Tribal-Tattoos erinnern. In der Haut von Neku müsst Ihr zusammen mit einem Partner am Spiel der Reaper teilnehmen. Sieben Tage lang erledigt Ihr in Shibuya Aufgaben unter Zeitdruck. Bei Versagen droht die Auslöschung. So spurtet Ihr zusammen mit der trendbewussten Shiki, dem mysteriösen Joshua oder Ghettoboy Beat durch Japans Subkultur und scannt mit einem speziellen Pin die Gedanken seiner Bewohner. Durch Telepathie erreicht Ihr meist die Lösung der aktuellen Aufgabe. Mal müsst Ihr lediglich eine Statue säubern, mal den Leuten im richtigen Moment Gedankenfetzen einimpfen, damit sie einen bestimmten


Max Wildgruber
9 von 10
"Ein meisterhaftes Tribal-J-Pop-Hip-Hop-Graffiti"

"Rollenspiele? Pfth! Da rennt man doch nur in so muffigen Gruselkellern rum und rettet die Welt!" Stimmt leider meistens. "The World Ends With You" ist der Beweis, dass es auch anders geht. Hier werden Modetrends zum Magiesystem und die Subkultur liefert die Special-Moves. Und das Beste: Das Ganze spielt sich auch noch richtig gut. Freilich, bis Ihr das abgefahrene Kampfsystem gemeistert habt, vergehen Stunden – und selbst dann habt Ihr das bunte Chaos noch immer nicht komplett im Griff. Aber das ist eben der Preis der Innovation. Dafür langweilt Euch der knallbunte Shibuya-Trip keine Sekunde. Viel zu viel gibt es in den überfüllten Straßen zu entdecken. Das drahtlose Minispiel "Tin Pin Slammer" ist eine nette Action-Dreingabe, die gut zum restlichen Stil des Spiels passt.


Jan Königsfeld
8 von 10
"Ich mach mal Urlaub in Shibuya!"

Als Japan-Fan und Kenner des realen Shibuya bin ich völlig begeistert von Square-Enix' neuer RPG-Location. Architektur und Atmosphäre des DS-Shibuya fangen die Stimmung des Vorbildes perfekt ein. Der Comic-Look und der hochwertig produzierte Soundtrack-Mix aus Hip-Hop und J-Pop passen wie angegossen. Die bunten Farbexplosionen der Kämpfe sehen in Bewegung nochmal deutlich besser aus als auf unseren statischen Screenshots. Die zum Teil grobpixeligen und sparsam animierten Bewohner Shibuyas stören mich wenig, da sie in der Menge untergehen. Lediglich die im Spiel gegebenen Erklärungen für Währungs-, Ernährungs- und Trendsystem hätte ich mir einen Tick ausführlicher gewünscht, denn gerade für interessierte Genre-Neulinge ist's schon harte Kost.


DS Groß und haarig: Der Endgegner des ersten Akts ist ein Riesenbiest.


DS Die Synchron-Attacke trifft sämtliche Gegner auf den Bildschirmen.

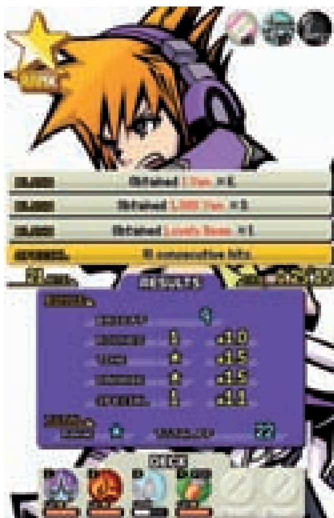


DS Geh' Fahrrad fahren, Stinkebär! Euer Psycho-Kumpel Joshua nutzt als Angriffswaffe gern herumliegende Gegenstände. Löst Ihr mit seinen Combos außerdem die Rechenaufgabe am oberen Bildrand, wird die Synchron-Attacke aktiviert.

Modetrend annehmen. Fast immer stehen zwischen Euch und der Problemlösung Duelle mit den Graffitimonstern der Noise.

Kampf-Pong

Das Kampfsystem von "The World Ends With You" wurde perfekt auf den DS zugeschnitten. Tippt Ihr im Scanning-Modus auf das rote Tribal-Symbol eines Noise, startet auf beiden Bildschirmen ein Echtzeit-Kampf. Unten steuert Ihr Neku mit flinken Stylus-Strichen durch die Arena, oben wählt Ihr die Aktionen seines aktuellen Partners durch Tastenkombinationen aus. Der Clou: Beendet Ihr auf einem Schirm eine Angriffscombo, fliegt ein grüner Energie-'Puck' zum Kollegen auf dem anderen Display. Der muss nun seinerseits eine Kombo abschließen. Haltet Ihr dieses 'Kampf-Pong' am Laufen, verstärkt sich Eure Angriffskraft drastisch. Nekus Attacken hängen dabei von den unzähligen Pins ab, die Ihr im Spielverlauf sammelt. Die bunten Broschen stellen sowohl Zahlungsmittel als auch Psychoverstärker für seine telepathische Kräfte dar. Jede Attacke wird anders aktiviert: Vertikale Striche lassen eine Eissäule aus dem Boden schießen, wenn Ihr einen Gegner antippt. Beschießt Ihr sie mit Mindbullets und zieht Ihr den Stylus über eine freie Fläche, entzündet sich der Boden. Neue Pins erhaltet Ihr von besiegten Noise, beim 'Tin Pin Slammer'-Minispiel oder in den zahlreichen Shops. Hier könnt Ihr auch alle Arten von modischen Klamotten und Accessoires erstehen. Dabei gilt, je besser die Attributboni eines Kleidungsstückes, um so flippiger sieht es aus und um so höher muss Euer Mut-Wert sein, sonst traut Ihr Euch nicht das Teil anzuziehen. Eine weitere Möglichkeit zur Statusverbesserung sind die Restaurants. Fast-Food und traditionell-japanischer Ramen erhöhen Eure Lebensenergie oder Angriffskraft. Wenn Ihr die Kalorienbomben durch eifriges Kämpfen verdaut habt, winkt ein weiterer Bonus. Trendsetter behalten zudem die Strömungen in den Stadtvierteln im Auge oder manipulieren sie gar: Je nachdem, wo Ihr seid, werden die Werte Eurer Ausrüstung von der Beliebtheit des Markennamens beeinflußt. So wird die Mode zum Machtfaktor dieses ungewöhnlichen Rollenspiels. *mw*


DS Nach dem Kampf seht Ihr auf dem Wertungsschirm die gesammelten Pins.


DS Vorsicht Shiki! Der Riesenvogel auf dem oberen Schirm wirft mit Autos.


DS Beim 'Tin Pin Slammer' schleudert Ihr Pins per Stylus übers Spielbrett.


DS Im edlen Accessoire-Shop gebt Ihr viele Yen aus.

DS-Faktor

Das Zusammenspiel der beiden Screens ist vorbildlich. Hier werden nicht nur sämtliche Informationen ergänzend zur Bildschirm-Handlung angezeigt; die Action findet tatsächlich gleichzeitig auf beiden Displays statt, der Übergang ist nahtlos. Die Stylus-Steuerung benötigt Ihr vor allem, um Nekus Scanning-Pin zu aktivieren und während der actionreichen Kämpfe. Der fehlende Mikrofon-Einsatz wird nicht vermisst.



Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Square-Enix, Japan
Hersteller	>> Square-Enix
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	keine erhältlich



The World Ends With You

Pro	+ geniales Modetrend-System + innovative Doppelkämpfe + superber Soundtrack
Contra	− anfangs leicht überfordernd − pixelige Sprites − chaotische Kämpfe

Multiplayer 7 von 10
1 bis 4 lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik 8 von 10
Sound 9 von 10



SPIELSPASS

Ausgeflipptes Großstadt-Rollenspiel mit einer Tonne frischer Ideen, coolem Graffiti-Grafikstil und toller Musik.



Ace Attorney
Apollo Justice

Abenteuer >> Grafik-Adventure

Schwierigkeit >> mittel bis schwer	
Entwickler	>> Capcom, Japan
Hersteller	>> Capcom
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen	
PSP	keine erhältlich
DS	Phoenix Wright: Ace Attorney (79 von 100 in Ausgabe 3)

Apollo Justice: Ace Attorney

Pro
- spannende und packende Story
- sympathische Charaktere
- anspruchsvolle Rätsel
- DS-spezifische Untersuchungen...

Contra
- ...die aber nur selten vorkommen
- kein Wiederspielwert nach Lösung

Multiplayer: nicht möglich



Grafik: 6 von 10

Sound: 6 von 10

78 von 100 SPIELSPASS

Neuer Anfang für die fesselnde Anwalts-Simulation, die wie immer spannend ist, aber kaum neue Wege geht.

"Apollo Justice" ist für Fans von "Phoenix Wright" Grund zu Frust und Freude gleichzeitig. Denn einerseits bekommen wir damit ein weiteres spannendes Gerichtsdrama mit neuem Hauptthelden, was den Einstieg für Jura-Neulinge leichter macht. Andererseits hat Nintendo kurzerhand den letzten Teil der "Phoenix Wright"-Trilogie in Europa übersprungen – schade.

Am Ablauf des Geschehens hat sich wenig getan, obwohl "Apollo Justice" die erste für den DS entwickelte Folge ist. Entweder tippt Ihr Euch durch Tatorte und sucht per Stylus nach Beweisen oder Ihr spürt vor Gericht Widersprüche in Zeugenaussagen auf. Gelegentlich dürft Ihr gefundene Objekte per Touchscreen und 3D-Analyse genauer sichten. Außerdem verlasst Ihr Euch nun bei besonders kniffligen Befragungen auf Euren Instinkt, wenn Ihr anhand nervöser Ticks die Lügen erkennen sollt. *us*



DS Keine Angst: Auch Neuanwalt Apollo Justice hat eine Menge drauf.

DS-Faktor

Obwohl "Apollo Justice" eine DS-Entwicklung ist, fällt der Unterschied zu den ursprünglich vom GBA stammenden Vorgängern kaum auf. Dialogsequenzen und Untersuchungen der Tatorte gehen zwar mit Stylus etwas flotter von der Hand, aber die speziellen Touchscreen-Tätigkeiten machen sich erstaunlich rar. Wie gehabt könnt Ihr auch per Mikro "Einspruch!" rufen.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Ulrich Steppberger 9 von 10

"Neuer Held und alter Spaß im Gerichtssaal"

Ich vermisse die lieb gewonnenen Bekanntschaften der Vorgänger, doch Apollo & Co. habe ich schnell ins Herz geschlossen. Erneut glänzen die verwickelten Fälle mit vielen Überraschungen, durchdachten Rätseln und vor allem Charakteren, über die man gerne mehr erfährt. Altmodisch gemacht wirkt das Geschehen weiterhin, denn die DS-Möglichkeiten kommen kaum zur Entfaltung. Trotzdem ist's wieder ein packendes Abenteuer – und das ist am wichtigsten.

Shiren the Wanderer
Mystery Dungeon

Abenteuer >> Rollenspiel

Schwierigkeit >> schwer	
Entwickler	>> Chunsoft, Japan
Hersteller	>> Sega
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> im Handel



Alternativen	
PSP	Tales of the World (77 von 100 in Ausgabe 9)
DS	Etrian Odyssey (Test in dieser Ausgabe)

Mystery Dungeon: Shiren the Wanderer

Pro
- Test für echte Dungeon-Meister
- neues 'Rettungs'-Feature
- 50 motivierende Knobelaufgaben

Contra
- hässliche Animationen
- erbarmungslose Rücksetz-Logik
- beknackte Zufallsdungeons

Multiplayer: nicht möglich

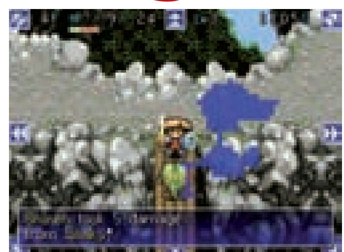


Grafik: 5 von 10

Sound: 6 von 10

63 von 100 SPIELSPASS

Knallharter Rollenspiel-Opa, der seinen Charme gekonnt unter Schichten runzligen Spieldesigns versteckt.



DS Mit unserem neuen Goldschwert bahnen wir uns den Weg über eine Brücke.



DS Die Knobelaufgaben in Feys Hütte sind prima Dungeon-Kopfnüsse

Nach dem letzten DS-Ausflug ins "Pokémon"-Universum kehrt Chunsofts "Mystery Dungeon" zu den Ursprüngen der Serie zurück. In der Neuauflage der SNES-Episode "Shiren the Wanderer" geht Ihr mit dem gleichnamigen Reisenden auf die Suche nach einem goldenen Kondor. Dabei durchquert Ihr traditionell zufallsgenerierte Dungeons im strengen Rundenmodus. Nicht nur die Kämpfe, sondern jeder Schritt und jedes Gespräch zählen als Zug und wollen gut durchdacht sein. Stirbt Shiren, beginnt Ihr ohne Items und auf Level 1 im Startdorf. Hier könnt Ihr einkaufen, besondere Gegenstände permanent lagern oder Euch an 50 Einzelaufgaben versuchen, deren Lösung am ehesten mit einem gelungenen Schach-Manöver vergleichbar ist. Gestorbene Shirens haben neuerdings dreimal die Möglichkeit, sich drahtlos lokal oder übers Netz von anderen "Mystery Dungeon: Shiren the Wanderer"-Spielern retten zu lassen. Ein Dungeontrip für Profis, die auch nach einem Dutzend plötzlicher Bildschirmtode noch entspannt lächeln. *mw*

DS-Faktor

Das Spiel wurde 1995 für das Super NES konzipiert und kam damals prima ohne Doppelschirm und Touchscreen aus – das merkt man. Die Übersichtskarte auf dem oberen Schirm ist so überflüssig wie ein Kropf, die Steuerung per Stylus aufgesetzt und umständlich. Auf die Nutzung des Mikrofons wurde komplett verzichtet.

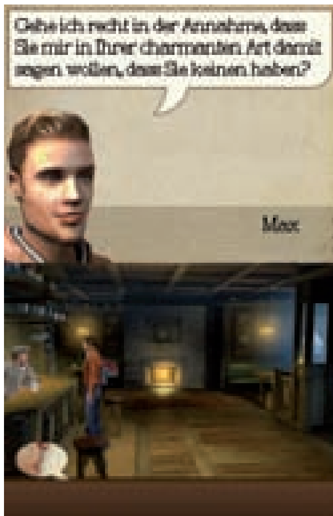
Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Max Wildgruber 6 von 10

"Gehe zurück zum Start, ziehe keine 100 Euro ein"

Ganz ehrlich: Hätte ich nicht die 50 genialen Dungeon-Denkaufgaben in Feys Hütte entdeckt, ich würde "Mystery Dungeon" noch viel mehr abwatschen. Doch nach den ersten gelösten Puzzles, die Euch außerdem die Funktion wichtiger Items erklären, war meine alte Kerkermeister-Motivation wieder da. Klar, "Shiren" ist schlechter animiert als die erste "South Park"-Episode und die zufällig generierten Dungeons haben oft hirnrissige Unsinns-Grundrisse. Aber irgendwo zwischen meinem fünften und zehnten Neustart im Deppendorf bemerkte ich, dass in diesem Rundendungeon eine Menge Komplexität verborgen liegt. Es ist nur sauschwer, sie zu finden!





DS Der Pub-Besitzer gibt Max keinen Fisch, sondern veralbert ihn lieber.



DS In einer Höhle in Kuba findet Nina einen möglichen Informanten. Leider ist der Mann komplett durchgedreht und muss erst psychologisch entr−stelt werden.

Geheimakte: Tunguska

Abenteuer >> Grafik-Adventure

Zwei Jahre nach der Veröffentlichung auf PC erscheint das klassische Adventure "Geheimakte Tunguska" für den DS. In der ambitionierten Koproduktion der deutschen Entwickler von Fusionsphere und Animation Arts helft Ihr der kecken Nina Kalenkow, ihren verschollenen Vater wiederzufinden. Als Professor der Naturwissenschaften erforschte dieser die mysteriöse Naturkatastrophe von Tunguska und verschwand spurlos.

Unterstützt vom wackeren Max Gruber bricht Nina deshalb auf eine rätsellastige Reise rund um den Globus auf. In Berlin repariert Ihr ein Fahrrad mit einem Gummihandschuh, im Zug nach Tunguska füttert Ihr einen Wissenschaftler mit einem Abführ-Sandwich und in einer kubanischen Irrenanstalt verhelft Ihr einer dauertanzenden Krankenschwester zum Bürgermeistertitel. Rätselhafter Höhepunkt der Knobelei ist Ninas Flucht aus einer russischen Hospitalzelle, bei der Ihr ständig zwischen ihr und ihrem draußen herumhetzenden Freund wechseln müsst. So witzig die Einfälle und Dialoge meistens sind, so hart und teilweise unlogisch sind die Kopfnüsse. Gut, dass zumindest bei der Bedienung alles richtig gemacht wurde. Per Schultertaste blendet Ihr alle manipulierbaren Punkte auf dem Bildschirm ein. Ein Tipp mit dem Stylus bewegt Nina und Max durch die Gegend. Dialoge und das Kombinieren von Gegenständen erfolgen ebenfalls per Bildschirmberührung. Uralte Lavahöhlen, arktische Forschungseinrichtungen und die russische Steppe werden als detaillierte Renderkulissen dargestellt. Die 3D-Modelle der handelnden Personen wirken pixelig, aber perspektivisch korrekt. Einen Teil der gut geschriebenen deutschen Dialoge hört Ihr als Sprachausgabe, der Rest ist Text. *mw*



DS Durchblick in der Arktis: Per Tastendruck werden sämtliche Hotspots mit gut sichtbaren Lupen kenntlich gemacht. Übersehen könnt Ihr so nichts.

DS-Faktor

Besondere Rätseleinlagen nutzen beide Bildschirme, ansonsten werden nur die Charakterportraits sprechender Personen auf dem oberen Screen gezeigt. Die Musik spielt auf dem Touchscreen, wo Ihr fast das gesamte Spiel mit der tadellos funktionierenden Stylus-Kontrolle regelt. Lediglich winzige Hotspots sind mitunter schwer anzuklicken, hier helfen aber die auf Wunsch eingeblendeten Lupen weiter. Für das Mikrofon haben Nina und Max keine Verwendung.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Max Wildgruber — 7 von 10

"Eine Reise in die Adventure-Hochzeit..."

...leider im negativen wie im positiven Sinne: Neben unzähligen witzigen Anspielungen auf vergangene Genre-Klassiker wie Hamster und Mikrowellen, rote Heringe oder manipulierte Lottozahlen enthält "Geheimakte: Tunguska" auch eine Adventure-Todsünde: unlogische Rätsel! Einen Enzian will Nina nicht pflücken, weil er unter Naturschutz steht, buddelt ihn aber mit einem Spaten aus, um ihn wenig später zu zermatschen. Eine mit Handy beklebte Katze wird zur mobilen Abhöranlage umfunktioniert, ein komisches Metallei friert ohne erfindlichen Grund Wasser ein. Abgedrehte Rätsel sind ja okay - aber dann bitte mit genug Hinweisen, um auch draufzukommen.

Thomas Stuchlik — 7 von 10

"Du kämpfst wie ein dummer Bauer!"

"Wie passend, Du kämpfst wie eine Kuh!" Wen diese Dialogzeile aus dem ersten "Monkey Island" auch heute noch zum Schmunzeln bringt, der sollte die "Geheimakte: Tunguska" ruhig mal aufschlagen. Rätseldesign und Story sind zwar lange nicht so gut wie beim erwähnten Klassiker, aber die charmante Optik und die witzige Grundstimmung verbreiten wohlige Rätselatmosphäre. Exzellent übrigens die technische Umsetzung der PC-Portierung: Rendervorspann und ausgewählte Dialogzeilen auf ein DS-Modul zu quetschen, ist eine Top-Leistung.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Fusionsphere, Deutschland
Hersteller	>> Koch Media
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Undercover: Doppeltes Spiel (80 von 100 in Ausgabe 9)

Geheimakte: Tunguska

Pro
- saubere Stylus-Steuerung
- witzige Dialoge
- Hotspot-Taste

Contra
- unlogische Rätsel
- lahme Animationen
- dämliche Hintergrundgeschichte

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 7 von 10

Sound: 7 von 10

76 von 100 SPIELSPASS

Sympathische Reise durch hübsche Renderszenarien mit Witz und Schwächen beim Rätseldesign.





DS Typisch Lego: Herumliegende Bausteine setzt Ihr zu Brücken, Schaltern und vielem mehr zusammen. Wenn Ihr etwas basteln könnt, weisen tänzelnde Klötze darauf hin.



DS Darf im Spiel nicht fehlen: Die rasante Lorenfahrt des zweiten Films. Zudem schlittert Ihr mit einem Schlauchboot einen Schneehang hinab und überquert Flüsse.

Die legendären Abenteuer

Lego Indiana Jones

Abenteuer >> Action-Adventure



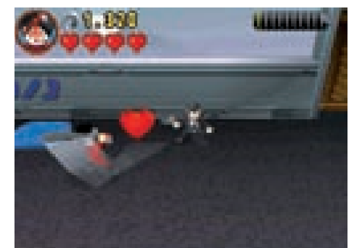
Kennt Ihr "Lego Star Wars"? Dann ahnt Ihr bereits, was Euch in "Lego Indiana Jones" erwartet. Die englischen Entwickler von Traveller's Tales verbinden die drei Kinoabenteuer des draufgängerischen Archäologen mit dem unverwüstlichen Klötzchencharme des dänischen Spielzeugfabrikanten. Herausgekommen ist dabei das bislang beste Lego-Filmspiel: Erlebt mit Indy und seinen Begleitern erneut die irrwitzigen Abenteuer von damals. In "Jäger des verlorenen Schatzes" versucht Ihr, als Erster die Bundeslade zu finden. Im "Tempel des Todes" jagt Ihr mit Eurem Helden mysteriösen Steinen hinterher und kämpft gegen einen okkulten Priester, während Euch der "Letzte Kreuzzug" rund um die Welt führt, ehe Indy den heiligen Gral aufspürt.

Mit Hut und Peitsche

Los geht's in der Universität. Hier wählt Ihr eine der drei Episoden, jede bietet sechs Abschnitte. In Indys Büro schaltet Ihr frische Charaktere frei, im Nebenzimmer warten erspielte Mini-Games auf Euch. In charmanter 3D-Bausteinoptik absolviert Ihr zahlreiche Kämpfe und Sprungeinlagen, löst teils komplexe Schalterrätsel und nutzt die verschiedenen Stärken Eurer Begleiter. In der Regel seid Ihr zu zweit unterwegs, auf Knopfdruck wechselt Ihr die Charaktere. Manche haben eine Schaufel dabei und graben nach nützlichen Gegenständen. Andere werfen Schnapsflaschen, um an markierten Stellen Explosionen auszulösen. Wer einen Affen dabei hat, erklimmt über Ranken schwer erreichbare Orte. Indy selbst vertraut auf seine Peitsche und schwingt über Schluchten, schlägt Feinden die Waffe aus der Hand und klettert an vorgegebenen Stellen auf hoch gelegene Plattformen. Damit nicht genug: Auf Eurer Reise um die Welt klaubt Ihr Schusswaffen und Schwerter auf, die Ihr gegen Eure Widersa-



DS In der Universität wählt Ihr ein Level aus und trefft erspielte Charaktere...



DS ...von denen manche üppige Schwerter dabei haben – sehr praktisch!



Ulrich Steppberger

7 von 10

"Wie 'Lego Star Wars', nur mit Peitsche"

Der Mix aus Lego und großem Kino ist zwar nicht mehr neu, funktioniert aber immer noch und sorgt für unterhaltsame Stunden. Indys Peitsche verrichtet abwechslungsreich ihren Dienst, ansonsten halten sich Neuerungen eher zurück. Weil man mit Lichtschwertern aber besser kämpft als mit bloßen Fäusten, wurde der Kampfanteil etwas zurückgefahren. Dafür müsst Ihr nun häufiger überlegen. Das tut dem Spiel ganz gut, fordert Profis aber immer noch zu wenig. Löblich: Die zahlreichen Geheimnisse in den 18 Abschnitten erhöhen den Wiederspielwert. Die Präsentation ist stimmig, leider sind die eingestreuten Filmschnipsel aber etwas verpixelt. Wer die Filme nicht kennt, kann der holperigen Erzählweise darum nur schwer folgen.



Michael Herde

9 von 10

"Gelungener Spaß für Groß und Klein"

"Lego Indiana Jones" gelingt es, die Kluft zwischen Eltern, welche die Filme kennen, und ihren Kindern, die von Indys Abenteuern noch nie gehört haben, zu schließen. Wenn sich zwei Generationen im Koop-Modus auf Schatzjagd begeben, schmunzeln Kenner der Vorlage über den kindgerechten Stil der Filmsequenzen. Die teils drastischen Gewaltszenen der Filme werden im Spiel auf witzige Weise abgewandelt. Spielerisch ist Indy zwar keine Herausforderung, der Mix aus Simpel-Aufgaben sorgt gelegentlich aber für Kopfzerbrechen. Vereinzelte Orientierungsprobleme sowie einen computergesteuerten Partner im Solo-Modus, der gerne mal unauffindbar verschwindet, hätte es nicht gebraucht. Dank zahlreicher Boni ist Indy für mich aber ein Hit!



DS Indys Multifunktionspeitsche: Mit nur einem Tastendruck entwaffnet Ihr Gegner oder zieht sie zu Euch heran. Außerdem zerschlagt Ihr damit Level-Inventar, klettert an Felsen empor oder reißt Hindernisse ein.

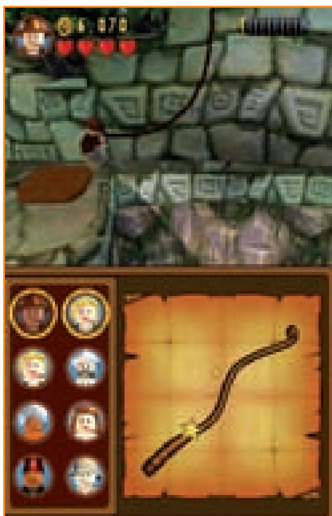
cher richtet. Das Kampfsystem ist mit einer Taste angenehm simpel gehalten: Einmal drücken und Ihr schlagt mit den Fäusten zu. Haltet Ihr den Knopf länger, löst Ihr je nach Situation eine Combo aus oder blockt.

Denk mal wieder

Trotz der vielen Möglichkeiten stehen Kämpfe nicht im Vordergrund. Die meiste Zeit verbringt Ihr damit, mehr oder minder verschachtelte Aufgaben zu lösen, die aus einer Reihe simpler Geschicklichkeits- und Rätseleinlagen bestehen. Hierfür haben die Entwickler vieles recycelt, was man schon aus den "Lego Star Wars"-Spielen kennt. Zum Beispiel baut Ihr aus Legosteinen Brücken, Schalter und mehr. Auch frische Ideen gibt es: Spürt drei blaue Steine in der Umgebung auf und legt sie auf einer Plattform ab, dann erst geht's weiter. Allerdings trefft Ihr auch auf Pforten, die sich nur mit bestimmten Fertigkeiten öffnen lassen.

Sammelt unterwegs möglichst viele Steinchen ein, indem Ihr Level-Inventar zerdeppert, Feinde besiegt und per Mikro Fackeln auspustet. Solltet Ihr trotz des niedrigen Schwierigkeitsgrades sterben, verliert Ihr ein paar Steine und spielt an derselben Stelle weiter.

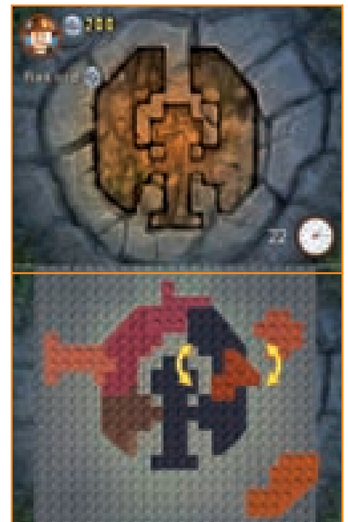
In einem Indy-Abenteuer dürfen halsbrecherische Verfolgungsjagden nicht fehlen. Weicht beispielsweise in der rasanten Lorenfahrt kaputten Streckenabschnitten aus und sammelt innerhalb eines Zeitlimits Punkte. Andernorts ballert Ihr Feinde ab, während Ihr mit dem Motorrad flüchtet. Nach rund sechs Stunden seid Ihr durch, danach locken zahlreiche Boni und Geheimnisse zum Weiterspielen. *mh*



DS Zum Überqueren der Schlucht führt Ihr den Daumen übers Touchpad.



DS Mit jedem erfolgreich absolviertem Level schaltet Ihr neue Charaktere frei: Manche können klettern, andere haben eine Schaufel dabei – oder ein MG!



DS-Faktor

Alle Vorzüge des DS kommen in Indys Abenteuer zum Einsatz. Auf dem oberen Schirm verfolgt Ihr das Geschehen, das bei Fahrmissionen auch das untere Display nutzt. Via Touchpad schwingt Indy über Abgründe, andere Charaktere aktivieren Schalter, schaufeln oder heben Bauklötze auf. Alternativ geht das mit der A-Taste. Ins Mikrofon pustet Ihr, um Schlauchboote aufzupumpen und Fackeln zu löschen. Auch diverse Minispiele nutzen beide Bildschirme.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
		

Schwierigkeit >> einfach

Entwickler	>> Traveller's Tales, England
Hersteller	>> Activision
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	Lego Star Wars 2 (75 von 100 in Ausgabe 5)
DS	Lego Star Wars: Die komplette Saga (74 von 100 in Ausgabe 10)



Lego Indiana Jones

Pro
- stimmige Präsentation
- viele Boni freispielbar
- vielfältige Aufgaben...

Contra
- ... die geübte Spieler unterfordern
- Computerpartner teils unauffindbar
- Story wird lückenhaft erzählt


Multiplayer: 8 von 10


1 bis 2 – lokal, ein Modul pro Spieler

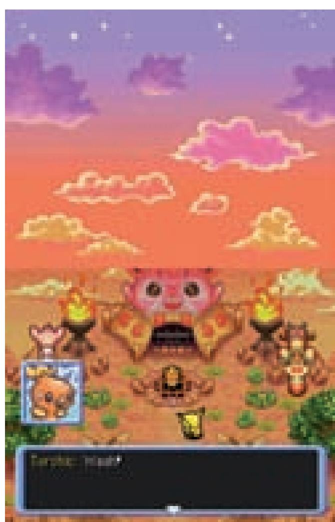

Grafik: 8 von 10


Sound: 9 von 10

81 von 100 SPIELSPASS

Abwechslungsreicher Abenteuerspaß für Jung und Alt, der nicht nur Fans der Vorlage begeistert.

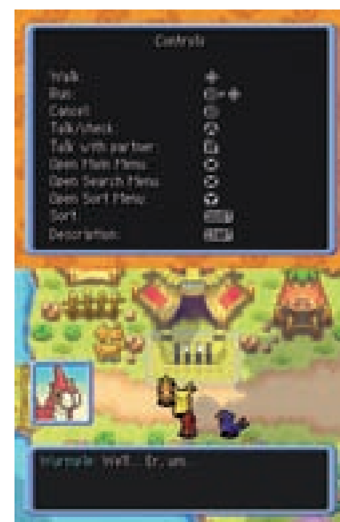




DS Landschaften erstrecken sich jetzt auch über zwei Bildschirme.



DS Alltag in der Pokéwelt: Ihr müsst die Gänge mit der eingeblendeten Automap erkunden und die vielen zufällig erscheinenden Monster aufmischen.



DS Den leichten Einstieg garantieren die Infos im oberen Screen.

Erkundungsteam Dunkelheit / Zeit

Pokémon Mystery Dungeon

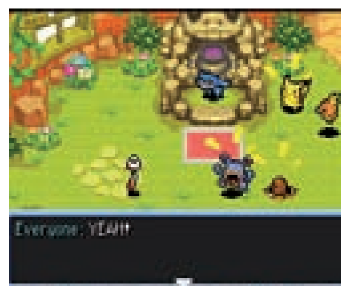
Abenteuer >> Rollenspiel

Erneut findet Ihr Euch in der Pokémon-Welt wieder und müsst allerlei Kerker stürmen, um den Weg zurück zu finden. Diesmal werdet Ihr am Strand angespült und schließt Euch einer kauzigen Gilde an, die wie in früheren Episoden etliche Missionen bereit stellt – es gilt Schätze zu bergen und Pokémon zu fangen.

Dazu durchkämmt Ihr die Stockwerke zufällig arrangierter Höhlen, in denen Schätze und Feinde auf die Besucher warten. Zusammen mit wechselnden Genossen mischt Ihr die Raufbolde auf, um das Kopfgeld für das Missionsziel abzuräumen. Dabei erwarten Euch wenige neue Herausforderungen: Es gibt nach wie vor kaum Rätsel, weder Schalter- noch Schiebeaufgaben. Deshalb verweilt Ihr oft nur zum stupiden Kampftraining in einer Etage, damit Eure Party auf die Monster tieferer Ebenen vorbereitet ist. Trotzdem ist der Unterhaltungswert im Vergleich zum Vorgänger etwas höher: Chunsoft lockert die Handlung mit ulkigen Szenen auf; so verpennt Euer Team schon mal den Morgenappell und wohnt wüsten Fressgelagen bei. Wechselnde Portraits zeigen die Figuren jetzt auch in spaßigen Stimmungsposen, im oberen Bildschirm dürft Ihr u.a. Sonnenuntergang oder blitzendes Unwetter bestaunen. Neu ist die WiFi-Funktion: Wenn Euer Team in Bedrängnis gerät, dürft Ihr Freunde um eine Rettungsmission bitten. Das klappt jetzt online und per E-Mail, die Euch über den WiFi-Account zugestellt wird - so könnt Ihr Euch eilige Hilferufe sogar aufs Handy schicken lassen. *oe*

Unser Test beruht auf der US-Version. In der deutschen Fassung werden alle Bildschirmtexte lokalisiert.





DS Missionskämpfe (links) und spaßige Szenen (rechts) mischen sich zu einem vergnüglichen Abenteuer, das allerdings auf Dauer wenig Abwechslung bereit hält.

Schwierigkeit >> leicht

Entwickler	>> Chunsoft, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> Anfang Juli



Alternativen

PSP	**Tales of Eternia** (82 von 100 in Ausgabe 2)
DS	**Mystery Dungeon** (63 von 100 in dieser Ausgabe)

Pokémon Mystery Dungeon

Pro
- ruft Freunde per E-Mail zur Hilfe
- viele Teamkombinationen möglich
- witzigere Handlung

Contra
- simple Zufallslevels
- kaum Rätsel
- nur zwei Aufgabentypen

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 4 von 10
Sound: 6 von 10



72 von 100 SPIELSPASS

Immer noch solo: Dezent verbesserte Kerker-Erkundung mit wechselnden Team-Kumpanen.

DS-Faktor

Das Abenteuer lässt sich sowohl über Steuerkreuz und Tasten als auch komplett mit dem Stylus bedienen. Wir haben eine Mischform gewählt, da man sich in diversen Winzmenüs auch vertippen kann. Der obere Bildschirm dient diesmal nicht nur der Information über Party und Tastenbelegung, sondern macht auch mit allerhand Grafiken und Panoramaoptiken Stimmung. Auf Touchpuzzles & Co. müssen Pokémon-Fans weiterhin verzichten.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

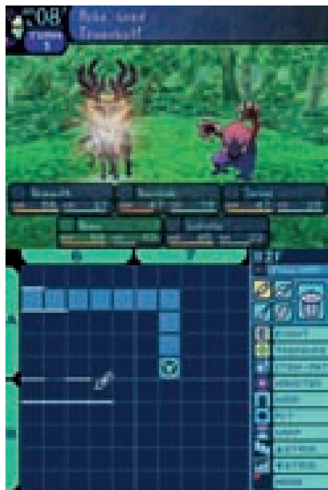


Oliver Ehrle
6 von 10
"...nix Neues aus Pokéhausen..."

Eine neue Handlung, etwas mehr Spaß und der WiFi-Link für Rettungsmissionen – fertig ist das neues Pokémon-Abenteuer, denn die Kerker werden sowieso vom Handheld kalkuliert. Obwohl die Verbesserungen löblich sind, hat es sich Chunsoft für meinen Geschmack etwas zu leicht gemacht. Der aus Pokémon gewohnte Community-Faktor kommt trotz E-Mail-Hilfe nicht so recht rüber. Da hätte ich mir echte Team-Missionen und -Rätsel gewünscht. So latscht Ihr wieder Labyrinthe mit gewohnt simpler Struktur ab und findet deshalb über weite Strecken kaum spielerische Unterschiede zum Vorgänger: Neulingen mag das noch Spaß machen, aber Veteranen des Kerker-Abenteuers schlafen langsam die Hände ein. Insgesamt etwas enttäuschend!

Etrian Odyssey

Abenteuer >> Rollenspiel



DS Kämpfe laufen oben als spärlich animierte Standbilder ab, unten gibt's die Levelkarte wahlweise im Zoom-Modus.

Die rundenbasierten Rollenspiele der 80er-Jahre waren in vieler Hinsicht härter als heutige Genrevertreter. Vor allem das Fehlen der Automap machten die Dungeontrips in Spielen wie "The Bard's Tale" zum aufwändigen Unterfangen. Jeder Korridor, jede Tür und jede Falle mussten auf Karopapier mitgezeichnet werden.

Atlus lässt die gute alte Zeit auf dem DS wiederkehren und bietet mit "Etrian Odyssey" einen rundenbasierten Dungeonbesuch von altem Schrot und Korn. Das vielstöckige Labyrinth von Yggdrasil wartet unter dem heimeligen Dörfchen Etria auf furchtlose Abenteurer und lockt mit Ruhm und Reichtum. Nachdem Ihr Euch aus so ungewöhnlichen Charakterklassen wie Landsknecht oder Alchemist eine fünfköpfige Party zusammengebaut habt, geht's ins schrittweise abgespulte 3D-Dungeon. Zufallskämpfe gegen Monsterstandbilder sind die einzige grafische Auflockerung, Schalterrätsel und die Beschreibung besonderer Räume erfolgen textlich. Der Touchscreen wird dabei zum Karopapier der DS-Ära. Per Stylus markiert Ihr die Pfade des Irrgartens, ein simpler Mal-Editor versorgt Euch mit dem nötigen Handwerkszeug. So könnt Ihr die Route zum Endgegner planen, der auf der Karte als brauner Punkt dargestellt wird. Dann steigt Ihr ins nächste Stockwerk. *mw*

DS-Faktor

Oben seht Ihr das Labyrinth und die Läden von Etria als Standbilder. Unten wird fleißig mitgekritzelt. Am rechten Bildrand warten eine Reihe von Symbolen darauf, per Stylus-Tipper an der richtigen Stelle der Karte platziert zu werden. Zwei Zoomstufen und Radier- sowie Füllfunktionen runden den Karten-Editor ab.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Atlus, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> 6. Juni

USK 6

Alternativen

PSP	**Tales of the World** (77 von 100 in Ausgabe 9)
DS	**Mystery Dungeon** (63 von 100 in dieser Ausgabe)

Max Wildgruber 7 von 10

"Betuliche Dungeon-Malstunde"

Das Kartenkritzel-Prinzip von "Etrian Odyssey" mit der 3D-Optik und der Dynamik von "Orcs & Elves", das wäre eine Dungeon-Party! So muss ich bei "Etrian Odyssey" leider die angestaubte Präsentation und die langweiligen, einfarbigen Dungeonwände bemängeln. Auch die Endgegner sind häufig nur umgefärbte Standardmonster und werden nicht gerade spektakulär in Szene gesetzt. Trotzdem funktioniert der Karten-Editor prächtig, die fünfköpfige Party lässt Raum für Experimente und stellt die Reisegruppe eines soliden Dungeon-Trips.

Etrian Odyssey

Pro
- Karten-Editor
- fünfköpfige Party
- charmantes Charakterdesign

Contra
- altbackene Präsentation
- Monster nicht animiert
- zu wenig Abwechslung

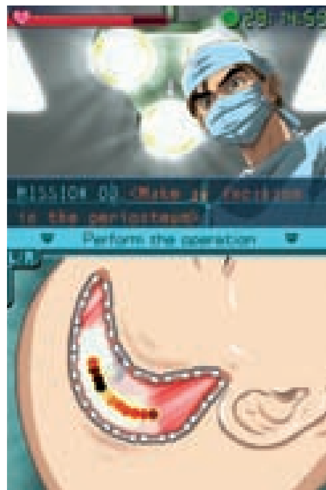
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

72 von 100 SPIELSPASS

Leider etwas zu puristischer Dungeon-Ausflug mit gewitztem Kritzelmodus zur Kartografierung.

Hospital Affairs Lifesigns

Abenteuer >> Grafik-Adventure





DS Egal ob im Kreißsaal oder bei Unterhaltungen, immer ist Fingerspitzengefühl gefragt. Obige Bilder zeigen die US-Version, die deutsche Fassung ist übersetzt.

Das Leben im "Lifesigns"-Krankenhaus ist kompliziert, denn Ihr müsst nicht nur auf das Wohl der Patienten achten, sondern auch das Personal bei Laune halten. Deshalb verbringt Ihr viel Zeit, per Stylus-Klicks durch Räume zu wandern und Unterhaltungen zu führen, um emotionale Minidramen und Problemchen zu beheben – gelegentlich wird auch eine Minispiel-Einlage fällig.

Dann geht's ab in den Kreißsaal, wo Ihr elf Operationen absolviert. Zuerst müsst Ihr durch Abklopfen und -hören die Symptome erkennen, dann geht's mit Skalpell und Tupfer zur Sache. Dank fachkundiger Assistenz und genauen Anweisungen rettet Ihr Euren Patienten mit ruhiger Hand das Leben. *us*

DS-Faktor

Während der Adventure-Abschnitte klickt Ihr Euch auf dem Touchscreen durch Dialoge und Räume, aber erst bei den Operationen wird der Stylus Euer wichtigstes Werkzeug. Während Ihr unten die Chirurgenwerkzeuge führt, werden auf dem oberen Bildschirm der Zustand des Patienten und alle weiteren Anweisungen eingeblendet.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Spike, Japan
Hersteller	>> Jowood
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> Ende Juli

USK 12

Alternativen

PSP	**keine erhältlich**
DS	**Trauma Center: Under the Knife** (80 von 100 in Ausgabe 3)

Ulrich Steppberger 6 von 10

"Lasst mich doch einfach in den OP"

Dass das Leben eines Handheld-Chirurgen spannend sein kann, hat "Trauma Center" bewiesen – wieso komme ich mir bei "Lifesigns" dann so vor, als ob ich in einer klischeehaften Serie gelandet bin? An den Operationen liegt es weniger, denn die sind gelungen, auch wenn bei den vorher notwendigen Diagnosen Hilfestellungen fehlen. Doch die langen Passagen davor und dahinter im Adventure-Stil langweilen schnell, denn fade Dialoge, laue Fahrstuhlmusik und deplatzierte Minispiele nerven mehr, als dass sie motivieren.

Lifesigns: Hospital Affairs

Pro
- spannend inszenierte Operationen
- interessante Charaktere
- eigentlich guter Adventure-Teil...

Contra
- ...der aber schnell dröge wird
- Diagnosen mit nerviger Raterei
- Minispiele sind überflüssig

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

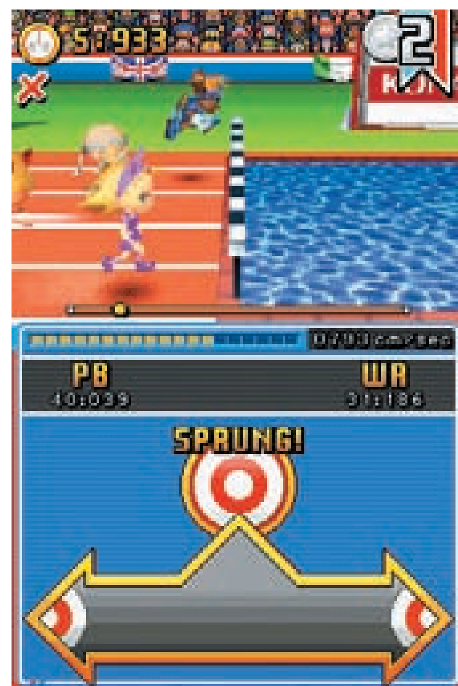
63 von 100 SPIELSPASS

Eigentlich interessante Krankenhaus-Seifenopfer mit reizvollen Oprationen, aber viel langatmigem Drumherum.





DS Sportlicher Spion: Solid Snake will beim Stabhochsprung hoch hinaus. Schön, dass Ihr die freispielbaren Videospiel-Ikonen nicht nur in speziellen Bonusspielchen auswählen dürft, sondern auch im regulären Verlauf.



DS Unten wird gerubbelt, oben das Resultat bewundert. Zum Glück darf auch via Knopf gesprungen werden.

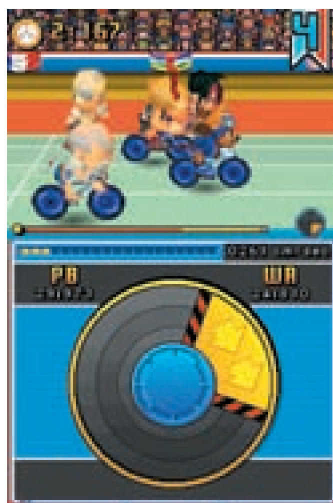
New International Track & Field

Sport >> Mehrkampf


Schmerzen. Das Verfassen dieses Artikels ist eine Qual. Jeder Anschlag kostet Überwindung. Die Olympia-Strapazen haben Spuren hinterlassen. Die Entzündung, die "Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen" im Handgelenk verursachte, konnte bei einer Erholungsphase von vier Monaten nicht abschwellen. Jetzt gesellt sich dank "Track & Field" auch noch Muskelkater in den Fingern dazu. Kein Wunder: Um etwa beim 100m-Lauf eine ordentliche Zeit zu erzielen, muss der Teilnehmer eine Geschwindigkeit von 10 SW/s erreichen. SW/s, das sind Stylus-Wischbewegungen pro Sekunde. Zur Veranschaulichung: Um den echten 100m-Weltrekord von Asafa Powel zu brechen (9,74s), sind knapp 100 Wischbewegungen notwendig. Bei der kurzen Distanz verdammt viel! Und wer glaubt, die anderen 23 Disziplinen wären weniger anstrengend, irrt. Überall wo gerannt wird (was im Sport ja öfter der Fall sein soll), wird auf dem Touchscreen gerubbelt, was das Zeug hält. Das gleiche Bild bei Kraftdisziplinen (u.a. Gewichtheben): Stylus schwingen bis zur Erschöpfung. Schwimmen? Dito. Werfen oder stoßen? Na klar.

Verschleiß

Im wahrsten Sinne des Wortes 'rund' geht's beim Rudern. Hier verpasst Ihr Eurem DS-Display



DS Bringt zum Beschleunigen des Rades oben das Rad unten schnell zum Drehen. Was für ein Rad... äh... Ratschlag.


André Kazmaier
8 von 10
"Ich bin erschöpft. Aber glücklich."

Erschöpft, weil die dauernde Stylus-Schwingerei auslaugt. Glücklich, weil "New Track & Field" genauso spaßig ausfällt wie "Mario & Sonic". Schwer, sich zwischen den beiden Titeln entscheiden zu müssen. Vernetzte Zocker wählen dank der spannenden WiFi-Wettkämpfe "Track & Field". Ebenso sprechen die Zahl der Disziplinen und das motivierende Belohnungssystem für den Konami-Sport. Virtuelle Athleten mit schlechten Nerven greifen lieber zum Sega-Gegenstück. Frustige Disqualifikationen machen "New Track & Field" ab dem zweiten Schwierigkeitsgrad zur Belastungsprobe. Grafisch hätte ich mehr erwartet: Der Retro-Look hat zwar Charme, fällt aber zu karg aus. Auch die Bonusmissionen mit den Konami-Ikonen überzeugen nicht so wie die Traumdisziplinen aus "Mario & Sonic".


Ulrich Steppberger
8 von 10
"Ebenso schweißtreibend wie motivierend"

Wenn ich mich entscheiden müsste, dann ginge "Track & Field" mit einer Nasenlänge Vorsprung durchs Ziel. Okay, "Mario & Sonic" hat vielleicht etwas mehr Feinschliff, aber das wiegen die höhere Disziplinenzahl und die knuffigeren Charaktere wieder auf – mit Mini-Snake & Co. anzutreten ist cooler als mit den Serientätern von Sega und Nintendo. Im Gegensatz zu André finde ich die Grafik mehr als ausreichend. Schade nur, dass die Freischaltanforderungen so schnell steigen und die Steuerung nur mit Touchscreen problematisch ist - ohne Knopfeinsatz tut Ihr Euch schwer.

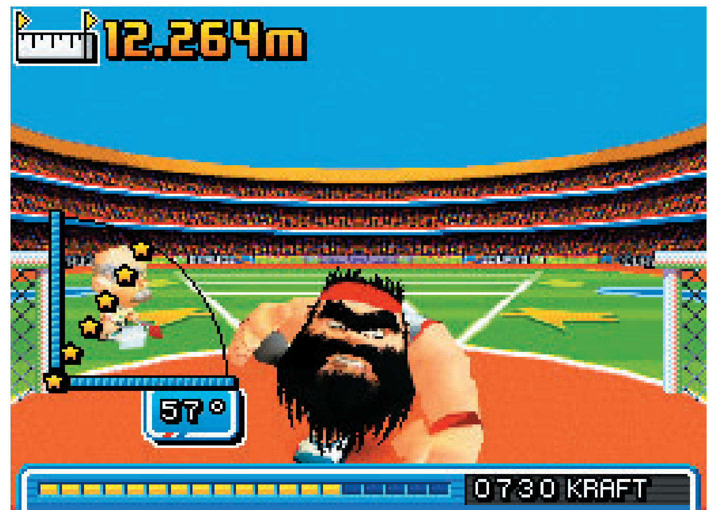
Der Zweikampf

Mit "Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen" und "New International Track & Field" haben olympiabegeisterte DS-Zocker die Qual der Wahl. Hier der Vergleich:

	Mario & Sonic	Track & Field
Wertung	81/100	81/100
Grafik	7/10	6/10
Schwierigkeit	einfach/mittel	mittel/schwer
Game-Sharing	6 Disziplinen	4 Disziplinen
Online	nein	ja
Disziplinen	16	24
Charaktere	16	18



DS Hat da jemand seine Bikini-Figur daheim vergessen? Das Teilnehmerfeld ist herrlich überzeichnet. Hier versucht Helga, nach dem Turmsprung senkrecht einzutauchen.



DS Original-Auszug der Vita von Kraftprotz Kang: Er wuchs als Sohn einer bärtigen Frau und eines Hundejungen auf und wurde berühmt als Kind mit Stoppelbart.

keine geradlinigen Kratzer, sondern kreisförmige (Schutzfolien empfohlen). Soll heißen: Ihr rotiert den Touchpen so schnell wie möglich. Das gleiche Prinzip beim Salti schlagen: Egal, ob beim Sprung vom Pferd, Turm oder Reck – je mehr Umdrehungen, desto besser.

Zu den kraftraubenden Anforderungen gesellt sich eine koordinatorische Komponente. Wenn Ihr z.B. den Absprungwinkel beim Dreisprung in den Sand setzt oder beim Tontaubenschießen den Abzug nicht rechtzeitig betätigt, kommt Ihr auf keinen grünen Zweig. Berührt also immer rechtzeitig die eingeblendete Aktionstaste. Alternativ drückt Ihr das Steuerkreuz oder einen Button.

Während Euer Timing auf dem Amateur-Level noch Defizite aufweisen darf, müssen die Kommandos auf den beiden höheren Stufen punktgenau sitzen. Die Karriere, bei der Ihr immer vier Sportarten hintereinander absolviert, könnt Ihr ansonsten knicken. Schon ein Formtief bei einer der Disziplinen reicht aus, um disqualifiziert zu werden. Dann heißt es, nochmal von vorne anfangen.

Die 24 Disziplinen

100m-Lauf, Weitsprung, Speerwerfen, 110m Hürden, Kugelstoßen, Pferdsprung, Skeetschießen, 400m-Lauf, Kunstspringen, Diskuswerfen, Dreisprung, 100m Brust, Gewichtheben, Doppel-Trap, Hochsprung, 200m Hindernis, Hammerwerfen, Reckturnen, Bogenschießen, Rudern, 100m Rücken, Stabhochsprung, Turmspringen, Radfahren

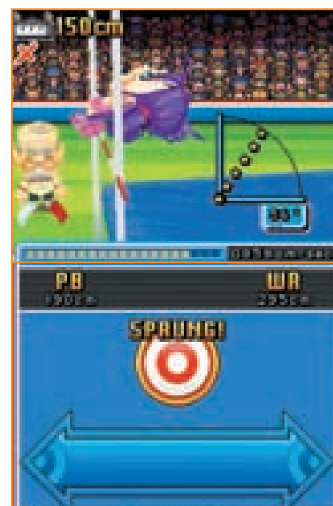
Anziehende Sterne

Die Motivation geht bei "Track & Field" trotzdem selten in den Keller. Dafür sorgt das überzeugende Belohnungssystem. Für Eure Leistungen werdet Ihr in Form von Sternen entlohnt. Die schalten automatisch neue Outfits für Eure putzigen Athleten frei. Nach jeder Belohnung wird Euch angezeigt, wieviel Ihr noch verdienen müsst, um das nächste Dress zu erhalten. Außerdem könnt Ihr so Konami-Kultfiguren wie Solid Snake ("Metal Gear Solid"), Simon Belmont ("Castlevania"), Sparkster ("Rocket Knight Adventures") oder Pyramid Head ("Silent Hill") freispielen. Mit diesen Berühmtheiten bestreitet Ihr sechs Minispiele, bei denen Ihr z.B. mit Frogger baden geht und dabei so viele Fliegen wie möglich schnappt.

Der Online-Part fällt sehr umfangreich aus. Ihr messt Euch mit der internationalen Konkurrenz, Eure Bestleistungen werden in einer Rangliste verewigt und ein News-Ticker informiert Euch über Turniere, die Konami veranstaltet. Witzig: Eure hart verdienten Sterne dürft Ihr in Wetten aufs Spiel setzen. Die charmante, aber teils etwas grobschlächtige Grafik ist da nebensächlich. *ak*



DS Opossum auf Landeanflug: Setzt "Rocket Knight" Sparkster auf der Punkte-Plattform ab. Einen Sturz in die Lava solltet Ihr dagegen vermeiden.



DS-Faktor

Achtung, Kratzergefahr! Der DS-Bildschirm steht ob der ausschweifenden Stylus-Benutzung unter Hochbelastung. Schade, dass das Kritzelwerkzeug nicht ganz so überzeugend in den Spielablauf integriert wurde wie bei "Mario & Sonic". Auch die Dualscreen-Funktion hinkt der Konkurrenz leicht nach: Sportstätten, die sich über beide Bildschirme erstrecken, gibt es nicht. Das Mikrofon wird nicht genutzt; aber das war bei "Mario & Sonic" auch überflüssig.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
		

Schwierigkeit	mittel bis schwer
Entwickler	Sumo Digital, England
Hersteller	Konami
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel



Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Mario & Sonic (81 von 100 in Ausgabe 11)

New International Track & Field

Pro
- tolle Online-Anbindung
- viele freischaltbare Gimmicks
- witzige Charaktere
- 24 spaßige Disziplinen...

Contra
- ...die sich oft ähnlich spielen
- wird ziemlich schnell schwer

Multiplayer: 10 von 10 — 1 bis 4, lokal und online, ein Modul für alle
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

81 von 100 SPIELSPASS

Nach "Mario & Sonic" schon das zweite gelungene Olympia-Spektakel. Toll ist vor allem der üppige WiFi-Modus.





DS Doppelt hält besser: Spielt Ihr allerdings mit einem computergesteuerten Partner, will der arg häufig an den Ball kommen.



DS Ganz schön zackig: Der Superschlag von Rasselaffe Amigo jagt den Ball im Eiltempo und mit unorthodoxer Flugbahn über den Platz.

Sega Superstars Tennis

Sport >> Tennis

Bisher hatten DS-Besitzer das Nachsehen, wenn es um Segas Tennisspiele ging, denn "Virtua Tennis" gab es zweimal nur für die PSP. Jetzt wird der Spieß umgedreht, "Sega Superstars Tennis" erscheint exklusiv auf Nintendos Klapphandheld. Statt mit echten Sportlern Filzbälle in ernsten Matches über das Netz zu dreschen, schlüpft Ihr in die Rolle von Firmenmaskottchen. 16 mehr oder weniger bekannte Stars treten an, neben der "Sonic"-Riege mischen sich Exoten wie z.B. Ulala aus "Space Channel 5" ins Teilnehmerfeld. Auch die Tenniscourts orientieren sich an der Grafik ihrer prominenten Vorlagen, so tretet Ihr u.a. vor dem gruseligen Horrorhaus einer hierzulande indizierten Lichtpistolenballerei und in der bunten Stadt der Musikrasselei "Samba de Amigo" an.

Alle Sportler haben das normale Schlagrepertoire gemein, für das zwei Knöpfe ausreichen – Lobs und Stoppbälle gelingen durch Buttonkombinationen, die aber unproblematisch von der Hand gehen. Dazu gesellen sich Superattacken, die erst aufgeladen werden müssen und dann dem Ball wilde Flugkurven verleihen oder störende Gegenstände auf feindlichen Spielflächen auftauchen lassen.

Neben Standardmatches und Turnieren in Einzel und Doppel, bei denen Ihr die meisten Sportler freischaltet, warten acht Minispiele auf Euch. Dann steht Ihr auf dem Platz und betätigt Euch u.a. als Ganovenjäger, Knobelspieler oder Mäusehüter – die Spielprinzipien diverser Sega-Klassiker wurden originell an die Tennismechanik angepasst und sorgen für zusätzliche Unterhaltung. *us*



DS Beim "Virtua Squad"-Minispiel streckt Ihr Ganoven mit Bällen nieder.



DS Der Knobelklassiker "Puyo Pop Fever" macht auch im Tennis-Stil Spaß.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>> Sumo Digital, England
Hersteller	>> Sega
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Virtua Tennis 3** (89 von 100 in Ausgabe 8)
DS	**Top Spin 2** (66 von 100 in Ausgabe 4)



Sega Superstars Tennis

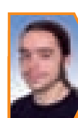
Pro
- einfache, aber gute Steuerung
- viele bekannte Sega-Marken dabei
- spaßige Minispiele
- originelle Superschläge...

Contra
- ...die nicht alle gleich stark sind
- kein vollwertiger Karrieremodus

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 4, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

79 von 100 — SPIELSPASS

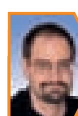
Aufgedrehtes Arcade-Tennis mit viel guter Laune und witzigen Ideen, aber ewas wenig Tiefgang.



Matthias Schmid — 8 von 10

"Großes Tennis in kleinem Format"

Wo Tennis drauf steht und Sonic drin steckt, ist Spielspaß garantiert. Zwar bin ich vom PSP-Knüller "Virtua Tennis 3" verwöhnt, dennoch freue ich mich über kultige Helden, einige nette Minispiele und die einfache, aber genaue Steuerung. Wie Ulrich schlage auch ich meine Filzbälle lieber mit den Buttons, die Stylus-Variante unterfordert mich. Erstaunlich finde ich, dass mir die DS-Version mehr Spaß macht als die PS3- und Xbox-36-Varianten – Hut ab. Ein Karriere-Modus hätte trotzdem nicht geschadet.



Ulrich Steppberger — 8 von 10

"Flotte Filzball-Action mit Charme"

Ganz so spritzig wie auf den großen Konsolen geht's beim DS"-Superstar Tennis" zwar nicht ab, doch Nintendo-Sportler werden prima bedient – solange sie nicht unbedingt mit dem Stylus spielen wollen. Die normale Steuerung funktioniert prima, die verschiedenen Schlagvarianten gehen nach kurzer Übung prima von der Hand. Grafisch und vor allem akustisch kommt der typische Sega-Charme prima rüber. Schade nur, dass der Turniermodus etwas dröge ist, dafür drehen einige Minispiele auf.

DS-Faktor

"Sega Superstars Tennis" verfügt zwar über eine Touchscreen-Steuerung, doch die ist alles andere als optimal: Per Stylus führt Ihr Euren Spieler über den Platz, geschlagen wird dann aber automatisch – nur die Richtung kann etwas beeinflusst werden. Das nimmt der Sache eine Menge Spaß, greift deshalb lieber traditionell auf Steuerkreuz und Knöpfe zurück. Auch der zweite Bildschirm und das Mikro bleiben diesmal außen vor.

Dualscreen

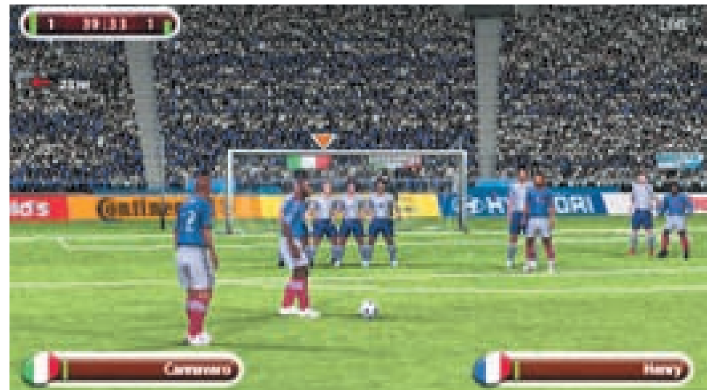
Touchscreen

Mikrofon






PSP Schwierig zu spielen: In dieser Ansicht sind die Entfernungen zu Gegner, Ball und Tor schwer abzuschätzen, dafür erlebt Ihr Torszenen besonders intensiv.



PSP Imposante Kulisse: Beim Anblick des vollbesetzen Fußballtempels werden Eure Knie weich – nur mit viel Übung haut Ihr den ruhenden Ball in die Maschen.

UEFA EURO 2008

Sport >> Fußball

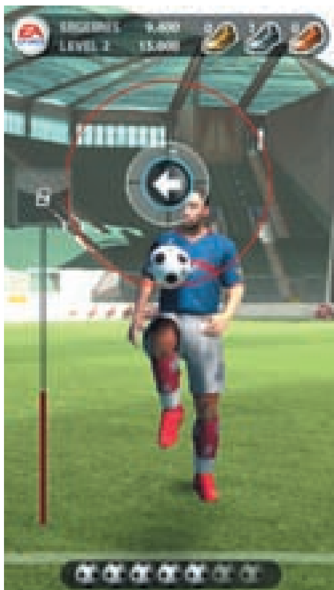


Eine neue *Mobile Gamer* – ein neues Fußballspiel. Vor zwei Ausgaben haben wir "FIFA 08" unter die Lupe genommen, im letzten Monat war "Pro Evolution Soccer 2008" auf dem Prüfstand. Diesmal läuft "UEFA EURO 2008" in die Testarena ein – *Mobile Gamer* klärt auf: Wie wurde die EM-Atmosphäre eingefangen, sind die fehlenden Klubteams zu verschmerzen und welche Spielmodi erwarten PSP-Bolzer?

Die Präsentation der Ballhatz lässt einmal mehr keine Wünsche offen. Professionelle Sprecher kommentieren die in schicker 3D-Grafik dargestellten Matches, 53 lizenzierte Nationalmannschaften beackern den Rasen von neun nagelneuen EM-Stadien. Natürlich dürft Ihr die kommende Europameisterschaft akribisch nachspielen – inklusive der originalen Gruppeneinteilung sowie der Möglichkeit, Matches auch mal zu simulieren. Auf Wunsch seid Ihr bei den vom Computer berechneten Partien live dabei und werdet in Textform über die Höhepunkte informiert – wer sein Team auf der Verliererstraße wähnt, darf jederzeit einsteigen und das Match herumreißen.

Noch mehr Langzeitmotivation birgt der Modus 'Europäische Kampagne': Mit einem Team Eurer Wahl tretet Ihr in unzähligen Prüfungen an. Mal müsst Ihr ein Spiel mit einem bestimmten Vorsprung gewinnen, mal ein Elfmeterschießen bestreiten oder einen Stürmer zum mehrfachen Torschützen machen. Das sorgt für Abwechslung und motiviert dank Belohnung in Form von Sammelstickern auf lange Sicht. Leider gibt's im Gegensatz zu "FIFA 08" keine Online-Matches, gegen einen Kumpel in Eurer Nähe dürft Ihr aber per WiFi-Link ran.

Drei Minispiele runden das Angebot ab: Hier kickt Ihr die Lederpille gegen eine bunte Wand, trickst bei hochkant gehaltener PSP oder stellt Euch einem Fußball-Quiz. Leider sind alle Disziplinen bereits aus früheren EA-Bolzereien bekannt – so gelingt es "UEFA EURO 2008" nicht ganz, die geringe Zahl an Mannschaften durch neue, starke Spielmodi wettzumachen. *ms*



PSP Simpel, schick, kurzweilig – haltet die PSP bei diesem Minispiel hochkant.





PSP Noch viel zu tun: In der 'Europäischen Kampagne' liegen unzählige Herausforderungen (z.B. Elfmeterschießen, siehe kleines Bild) in ganz Europa vor Euch.

Matthias Schmid
7 von 10

"Die EM für unterwegs – mehr aber auch nicht"

Käufer von "UEFA EURO 2008" werden nicht enttäuscht - Electronic Arts liefert gewohnt hohe Qualität ab: gute Spielbarkeit, feine Technik und ein dickes Lizenzpaket. Besonders reizvoll finde ich die Spielvariante 'Europäische Kampagne' - die unterschiedlichen Zielvorgaben bei den Partien sorgen für Abwechslung und ergänzen den spannenden Spielverlauf. Als Kenner der Versionen für Playstation 2 und 3 vermisse ich jedoch so manch tolle Innovation: Dort führt Ihr Freistöße dank 'Kick Stick' neuerdings besonders gefühlvoll aus oder steuert im 'Be-a-Pro'-Modus über 90 Minuten denselben Spieler - das sorgt für eine völlig andere Perspektive. Des Weiteren ärgere ich mich über teils unfähige Gegner, vermurkste Pässe und die altbekannten Minispiele.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>> EA Sports, Kanada
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	Pro Evolution Soccer 2008 (87 von 100 in Ausgabe 11)
DS	FIFA 08 (81 von 100 in Ausgabe 10)

UEFA EURO 2008

Pro	+ umfangreiche Europa-Kampagne + EM-Spiele simulierbar (in Textform) + Präsentation gewohnt klasse
Contra	– Gegner-Intelligenz mittelmäßig – nur europäische Nationalteams – erneut die gleichen Minispiele

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10

79 von 100 SPIELSPASS

Gelungene EM-Fete mit toller Kampagne – jedoch spielerisch schwächer und weniger umfangreich als "FIFA 08".



PSP Effekte werden sparsam, aber effizient eingesetzt: Blitzt es beim Abschlag hell auf, habt Ihr den Ball besonders genau getroffen.

Everybody's Golf 2

Sport >> Golf





Wie der Vorgänger vermittelt "Everybody's Golf 2" ein trügerisches Bild: Trotz kindlich anmutender Aufmachung mit Anime-Sportlern steckt ein ausgewachsenes Golfspiel für alle Altersklassen dahinter.

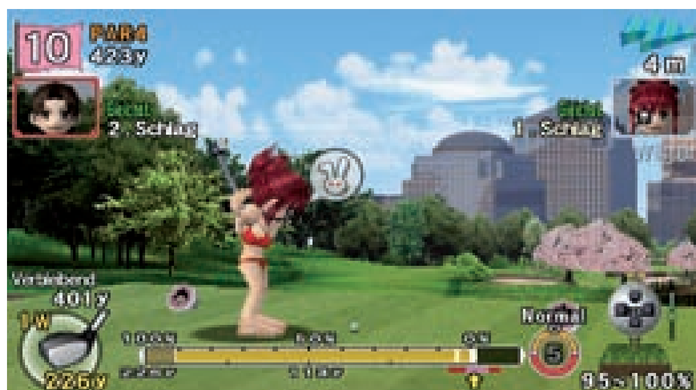
Erneut drescht Ihr den Golfball mit dem klassischen 'Drei-Klick-System' über den Platz. Sucht den gewünschten Schläger aus, visiert das Ziel an und drückt dreimal auf den Knopf, um den Schlag zu starten, die Stärke festzulegen und den Anschnitt zu bestimmen. Klappt das Timing, fliegt der Ball weit und gerade, ansonsten landet er dank einer ungünstigen Flugkurve schon mal in Rough oder Bunker. Seid Ihr nahe am Loch, wird der Putter ausgepackt und gutes Augenmaß gefordert: Ein Gitter verdeutlicht die Beschaffenheit des Grüns, Gefälle und Steigungen müsst Ihr beim Zielen einkalkulieren.

Neben normalen Runden und einer speziellen Kurzplatz-Herausforderung dürft Ihr bei einer Karriere ran, die Euch laufend neue Turniere zur Wahl stellt. Gewinnt dabei Ausrüstungsgegenstände und Klamotten, die Euer Können verbessern. Besiegt Ihr in Duellen andere Golfer, stehen diese zukünftig zur Wahl, auch neue Golfplätze schaltet Ihr so frei. Außerdem messt Ihr Euer Können online, bis zu 16 Teilnehmer treffen in einem globalen Turnier aufeinander.

Im Gegensatz zum Vorgänger hat sich die Kurszahl verdoppelt, ein Dutzend Lokalitäten erwarten Euch – darunter allerdings zur Hälfte die bereits bekannten 18-Loch-Anlagen des Erstlings. Außerdem stehen zwölf neue Sportler parat, die alten Athleten könnt Ihr erst durch das Erfüllen geheimer Vorgaben freischalten. *us*



PSP Beim Putten gibt ein Gitternetz Auskunft über die Lage des Grüns.



PSP Hat sich da jemand vom Strand verirrt? Mit den gewonnenen Klamotten verpasst Ihr Euren Sportlern mehr oder weniger skurrile Outfits.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer	
Entwickler	>> Claphanz, Japan
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen	
PSP	Tiger Woods PGA Tour 08 (82 von 100 in Ausgabe 10)
DS	Touch Golf (79 von 100 in Ausgabe 2)

Everybody's Golf 2	
Pro	+ einfaches, gutes Schwungsystem + zahllose Objekte zu gewinnen + durchdachter Online-Modus + zwölf reizvolle Golfplätze...
Contra	– ...allerdings sechs vom Vorgänger – Knuddeldesign Geschmackssache

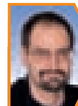
Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 16: lokal, eine Disc pro Spieler

Grafik: 7 von 10

Sound: 5 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

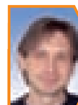
Knuffiges Golf mit Tiefgang: Doppelt so viele Kurse wie beim Erstling und mehr Spielmodi machen es zum Hit.



Ulrich Steppberger – 9 von 10

"Knuffige Hülle, knackiger Golfspaß"

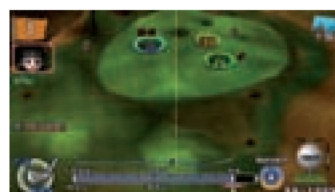
Die "Everybody's Golf"-Serie habe ich schon immer geliebt – der Sport soll schließlich Spaß machen; und dazu braucht es nicht immer den verbissenen Ernst eines "Tiger Woods PGA Tour". Viel Neues ließen sich die Entwickler nicht einfallen, aber das war auch nicht zwingend nötig. Das größte Manko wurde schließlich behoben: Mit einem Dutzend Plätzen stimmt jetzt auch der Umfang. Okay, die Hälfte davon kennt man schon; trotzdem ist es schön, dass neue Lokalitäten jetzt schneller freigeschaltet werden. Die Steuerung wagt keine Experimente und geht problemlos wie immer von der Hand. Online-Matches samt Belohnungen motivieren zusätzlich.



Oliver Schultes – 8 von 10

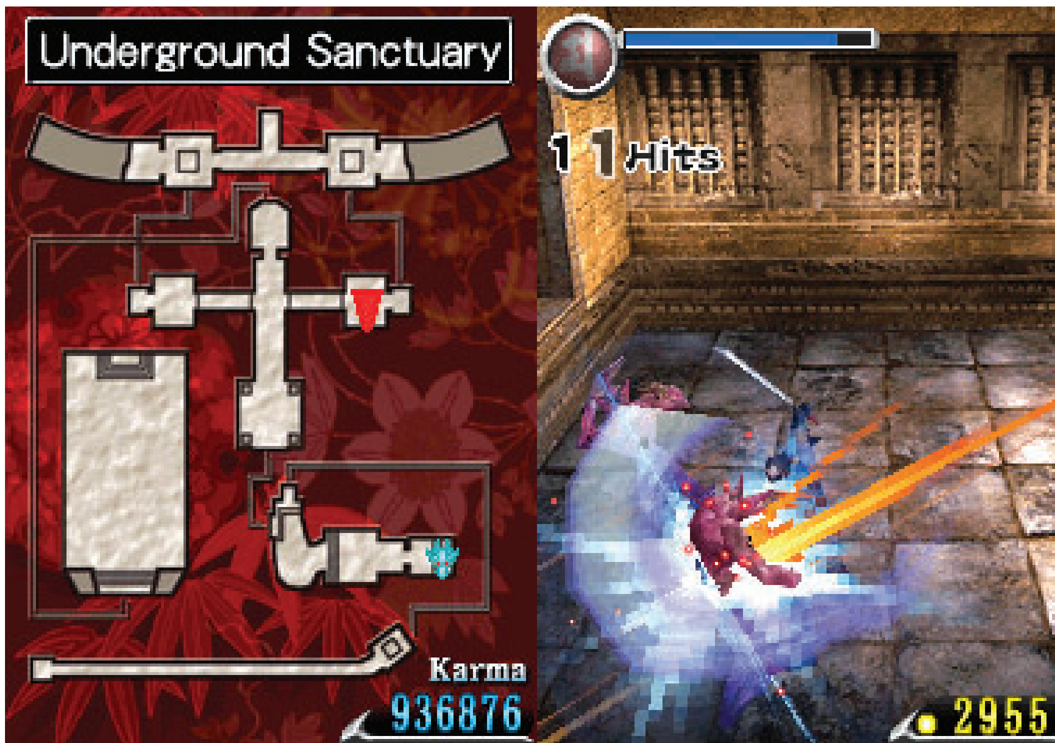
"Golfen und sammeln – eine feine Mischung"

Als Gelegenheitsgolfer freue ich mich über den einfachen Einstieg, denn das unkomplizierte Design macht es mir leicht, den Ball dorthin zu spielen, wo ich will. Zumindest anfangs, denn spätere Kurse sind voller Tücken und brauchen einiges an Übung, um sie zu bezwingen. Witzig finde ich wieder die vielen erspielbaren Klamotten und Gimmicks, mit denen ich meinen Sportler individuell gestalte. Dass einige Objekte und die alten Athleten jetzt direkt auf dem Kurs zu finden sind, ist originell: Da lohnt sich auch mal ein Umschauen jenseits der eigentlichen Spielfläche.

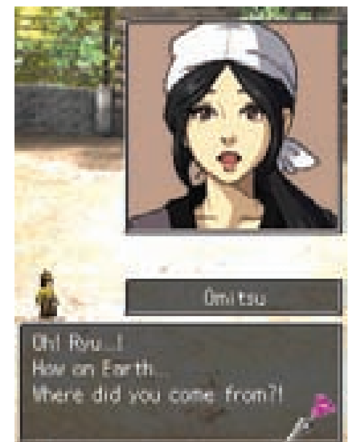


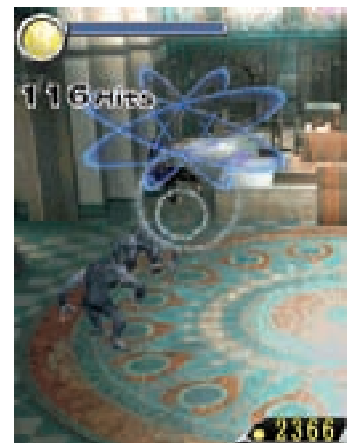
PSP Beim Minispiel sollt Ihr mit nur einem Abschlag möglichst gut einlochen.





DS Alles im Blick: Während Ihr auf dem Touchscreen famose Kämpfe bestreitet, zeigt Euch die stets eingeblendete Karte, wo es weitergeht. Das Spiel bietet auch eine Steuerungs-Option für Linkshänder.





DS Im Dorf unterhaltet Ihr Euch mit Freunden (oben), in der Kirche prügelt Ihr Euch (unten).

Ninja Gaiden: Dragon Sword

Action >> Action-Adventure



Nintendo hat es mit Links DS-Debüt "Legend of Zelda: The Phantom Hourglass" vorgemacht, wie man actionreiche und packende Kämpfe mit einer cleveren Stylus-Steuerung verbindet. Da war es nur eine Frage der Zeit, bis andere Hersteller sich von diesem Prinzip inspirieren lassen würden. Doch überrascht es ein wenig, dass ausgerechnet der japanische Entwickler Team Ninja mit "Ninja Gaiden: Dragon Sword" den ersten Nachahmer der innovativen Steuerungsvariante veröffentlicht.

"Ninja Gaiden" ist Besitzern von Xbox 360 und PS3 vielleicht schon ein Begriff: In der Rolle des Schattenkämpfers Ryu Hayabusa mussten Konsolenbesitzer schon einige Male das Heimatdorf des Ninjas vor dem Bösen Doku und seinem 'Black Spider'-Clan beschützen. Da der Krieger bei der Heimat-Verteidigung wenig zimperlich mit seinen Widersachern umging, erlaubte die USK nur volljährigen Spielern, das toll inszenierte Abenteuer zu erleben. Auf dem DS ist das anders: Da in "Dragon Sword" kein Blut fließt, ist der Titel bereits ab 12 Jahren freigegeben.

Kritzel-Krieger

Auch auf dem DS kontrolliert Ihr den schwarz gekleideten Ninja. Wieder mal bedrohen Doku und seine Schergen Eure Heimat; und es liegt an Euch, die Gefahr abzuwenden. Zum Spielen haltet Ihr



DS Die epische Geschichte um das Drachenschwert wird mit wunderhübsch gezeichneten Standbildern und dezenter Sprachausgabe erzählt.



Jan Königsfeld

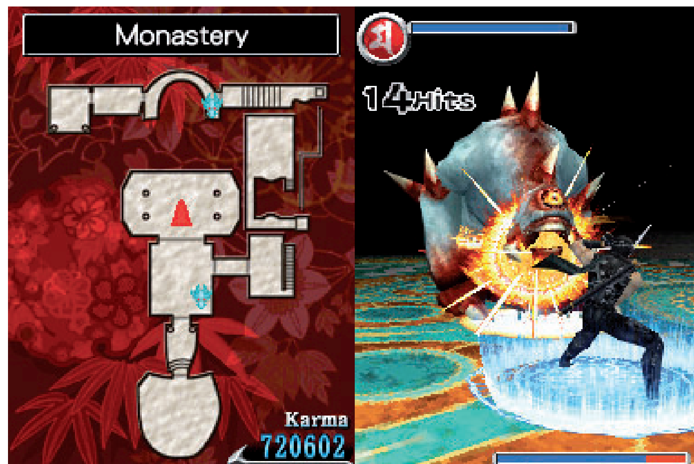
8 von 10

"Der Stylus ist eine Wunderwaffe"

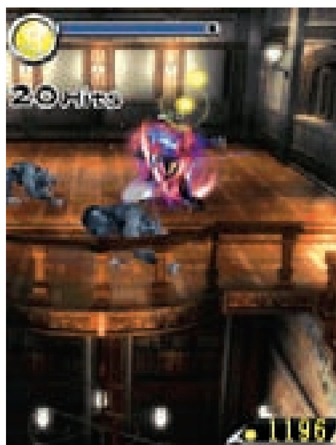
Team Ninja läutet ein neues Zeitalter der Actionspiele auf dem DS ein und brennt ein äußerst beeindruckendes Technik-Feuerwerk ab. Die clevere Touchscreen-Steuerung funktioniert nach kurzer Eingewöhnung nahezu perfekt, und Ihr seid zwischen Combo-Rausch und ergreifenden Story-Sequenzen hin- und hergerissen. Da in den vielen Konfrontationen unzählige Gegner auf Euch einstürmen, zeigt das an sich coole Kampfsystem aber Ermüdungserscheinungen; von dem ewigen Stylus-Gekritzel schmerzt Eure Hand recht schnell. Somit sei dahingestellt, ob die kurze Spielzeit von 5 Stunden nun positiv oder negativ zu werten ist. Könnt Ihr Euch mit den vielen Kämpfen anfreunden, erwartet Euch mit "Ninja Gaiden" ein fantastisches Actionspiel.



DS Um die mächtigen Ninpo einzusetzen, braucht Ihr magische Energie und etwas Fingerfertigkeit. Füllt das Sanskrit-Zeichen aus und beschwört die Elemente.



DS Habt Ihr den magischen Feuerball aktiviert, könnt Ihr ihn mit dem Stylus über den Bildschirm dirigieren und Euren Feinden direkt einheizen.



DS In der Bibliothek wird Euch keine Zeit zum Lesen gelassen.



DS Das erste Kapitel bestreitet Ihr mit der Ninja-Aspirantin Momiji.

den DS hochkant und tätigt alle Eingaben auf dem Touchscreen: Setzt Ihr den Stylus auf dem Bildschirm ab, eilt Ryu zur Spitze Eures Plastik-Stiftes. Malt einen Strich nach oben und der Schattenkämpfer springt in die Höhe. Um Gegner anzugreifen, schlitzt Ihr sie einfach mit dem Touchpen auf – Ryu lässt dann sein Katana durch die fiesen Unholde wirbeln. Auch gegen weit entfernte Feinde hat der Japaner ein passendes Gegenmittel: Tippt Ihr auf einen der Widersacher, wirft der Ninja mit Shuriken nach den Unholden.

Das Kampfsystem ist komplexer als beim ähnlichen "Zelda", denn Ryu beherrscht viel mehr Moves und Combos als der kleine Link. Sogar die Magie vergangener Tage kann von Euch genutzt werden. Mit genügend magischer Energie aktiviert Ihr eine der sieben Ninpos: Malt innerhalb eines Zeitlimits ein vorgegebenes Sanskrit-Zeichen nach und entfesselt Wirbelstürme, Eisregen oder mächtige Feuerbälle. Doch braucht Ihr den übernatürlichen Beistand nicht nur im Kampf: Hin und wieder stoßt Ihr auf verschlossene Türen, die erst nach dem Lösen einfacher Rätsel den Weg freigeben: Mal zündet Ihr Kerzen mit dem Feuerball an, ein anderes Mal bewegt Ihr Windräder per Wirbelsturm.

Die technische Seite von "Dragon Sword" ist tadellos: Vorgerenderte Hintergrundbilder zeigen die Szenarien wie Wald, Kirche und Unterwelt mit vielen Details. Dass Ihr davon wenig mitbekommt, liegt an den exzellenten Spezialeffekten, die während unzähliger Kämpfe den Bildschirm füllen. Egal ob einfacher Schlag oder vernichtendes Magie-Inferno: Farbenfrohe und beeindruckende Lichteffekte untermalen jede Eurer Aktionen. Der Sound steht dem in nichts nach: Die glasklare Musik schafft mystische Atmosphäre, während treibende Rhythmen die Kämpfe anheizen. Auch die Soundeffekte bereichern die akustische Kulisse vorbildlich. Schade nur, dass es so gut wie keine Sprachausgabe in den Zwischensequenzen gibt. Apropos: Die Story wird in hübsch gezeichneten Standbildern erzählt.

Kein Licht ohne Schatten

Bei all dem Lob dürfen die Schwachpunkte des 'Drachenschwertes' nicht unter den Tisch fallen: Es gibt zu viele Gegner! Die Standard-Schergen sind zwar nicht besonders gefährlich, aber ihre Überzahl macht Euch zu schaffen: Obwohl höchstens fünf Feinde zur gleichen Zeit auf dem Bildschirm sind, müsst Ihr manchmal bis zu 50 von ihnen besiegen, um einen Raum verlassen zu dürfen. Und da Ihr alle paar Schritte mit neuen Gegnerwellen konfrontiert werdet, bekommt Ihr schnell Krämpfe in der wild fuchtelnden Stylus-Hand. Zum Glück motivieren das Kampfsystem und die in die Höhe schnellende Combo-Anzeige genug, um diese Strapazen durchzustehen – denn solange Ihr nicht getroffen werdet, steigt Eure Combo an. Sobald Ihr in den dreistelligen Bereich vordringt, durchflutet Euch ein unnachahmlicher Adrenalinstoß. Die Endbosse sind zwar fulminant in Szene gesetzt, aber spätestens nach dem zweiten Anlauf besiegt. Nur der finale Obermotz entpuppt sich ohne die passende Taktik als richtig harter Brocken. "Dragon Sword" ist übrigens deutlich einfacher als die irrsinnig schweren Konsolenversionen – für alle, die das als Manko sehen, steht nach dem Durchspielen der Hard-Modus parat. *jk*

DS-Faktor

"Ninja Gaiden: Dragon Sword" nutzt alle Features des DS sinnvoll. Sämtliche Eingaben tätigt Ihr auf dem Touchsreen, der zweite Bildschirm zeigt Euch stets die Karte der aktuellen Levels. Zwischensequenzen füllen sogar beide Displays. An einigen Stellen kommt das Mikrofon zum Einsatz: Um versteckte Vögel ans Tageslicht zu locken, ruft oder pustet Ihr in das Mikro. Das Beste daran: Keines der Features wirkt aufgesetzt.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon

Unser Test beruht auf der US-Version. In der deutschen Fassung werden alle Bildschirmtexte lokalisiert.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Team Ninja, Japan
Hersteller	>> Tecmo/Ubisoft
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> 26. Juni



Alternativen

PSP	**God of War: Chains of Olympus** (87 von 100 in Ausgabe 11)
DS	**Legend of Zelda: Phantom Hourglass** (93 von 100 in Ausgabe 9)



Ninja Gaiden: Dragon Sword

Pro
- schnelle und actionreiche Kämpfe
- fantastische Technik
- sehr gute Stylus-Steuerung
- schön inszenierte Story

Contra
- zu viele Standard-Gegner
- nur 5 Stunden Spielzeit

Multiplayer nicht möglich





Grafik 9 von 10

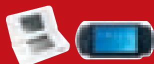
Sound 8 von 10





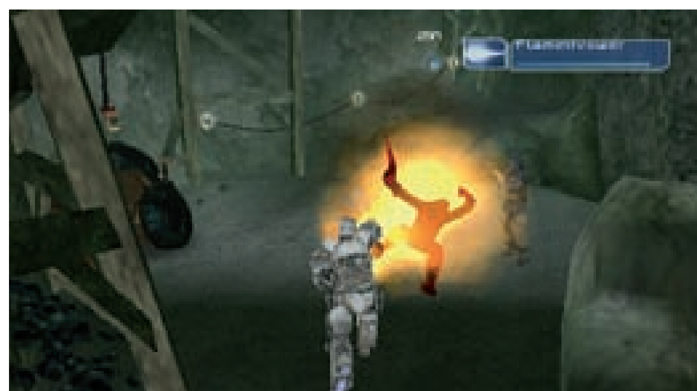
SPIELSPASS

Blitzschnelles Action-Abenteuer mit tollen Kämpfen und spannender Story im hervorragenden Technik-Gewand.





DS Mit dem Touchscreen ballert Ihr rundum in alle Richtungen: In der übersichtlichen DS-Version schwebt die Kamera über der 3D-Landschaft.



PSP Auf der PSP folgt die Kamera dem Helden; sie muss oft nachgestellt werden.



PSP Die Handlung wird nur mit Renderfilmen und Standbildern erzählt.

Iron Man

Action >> Third-Person-Shooter

Marvel-Held Tony Stark bekämpft Massenvernichtungswaffen mit dem Stahlanzug. Ihr durchkämmt diverse Schauplätze der Filmvorlage, um Verbrecher, Barrikaden und Kriegsgerät wie MG-Stellungen dem Erdboden gleich zu machen. Dazu nutzt Ihr Nahkampfmanöver und die Waffensysteme des Anzugs wie Flammenwerfer und Raketen. Außerdem greift Ihr zur Schwebefunktion des Anzugs, um durch Ringe zu fliegen und aus luftiger Höhe zum Superstampfer anzusetzen. Die Missionen führen Euch mit Checkpoints durch die Levels, an besonderen Stellen gilt es etwa Generatoren und andere Schlüsselelemente zu zerstören. Die Steuerung klappt auf dem DS intuitiver, weil sich mit den Touchscreen-Attacken besser zielen lässt – seitlich laufen und in wechselnde Richtungen ballern ist hier kein Problem. Beim PSP-Abenteuer müsst Ihr dagegen mit den Feuerknöpfen das Visier ausrichten, was in der Hektik des Gefechts schon mal hakelig ausfällt. Gemeinsam haben beide Versionen ausgesprochen dämliche Gegner, die sich oftmals selbst in die Luft sprengen. Manövriert einfach eine explosive Tonne zwischen Euch und den Feind und lockt das Feuer von Bazookaschützen in nahe gelegene Hindernisse. Auf beiden Handhelds kommt zudem der Filmbezug zu kurz: DS-Spieler erleben die Handlung in Standbildern und Textdialogen, während PSP-Superhelden immerhin gerenderte Handlungsszenen betrachten dürfen – doch Fans sind enttäuscht. *oe*

DS-Faktor

Mit dem Steuerkreuz lenkt Ihr den Stahlmann, der Touchscreen löst Angriffe in alle Richtungen aus. Dank dieser griffigen Steuerung könnt Ihr selbst wüstem Kreuzfeuer geschickt ausweichen und Gegenattacken starten – das klappt bereits mit wenig Übung hervorragend. Ansonsten kommen die Vorzüge des DS kaum zur Geltung, da Ihr lediglich im oberen Bildschirm spielt. Auf den Einsatz des Mikros haben die Entwickler verzichtet.

Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon 

Oliver Ehrle

5 von 10

"Der mobile Tony ist alles andere als heldenhaft"

Dass sich der Stahlanzug etwas klotzig steuert, ist verständlich, der Action bekommt dieser Umstand aber nicht. Auf der PSP artet das Ausrichten der Kamera zur Sisyphusarbeit aus, was Ihr oftmals besser in sicherer Deckung austüftelt. DS-Spieler können dagegen dynamisch durch die grafisch recht simplen Levels flitzen. Trotzdem will in keiner Version euphorische Ballerstimmung aufkommen. Ihr lauft einfach zum nächsten Checkpoint und versucht dabei möglichst wenige Treffer einzustecken – mit etwas Glück erledigen sich dabei sogar Missionsziele von selbst. Die grafische Aufmachung ist auf beiden Handhelds lieblos, da hat man schnell ein paar Ballerszenen zum Film geschustert und mit Schalterinventar versehen – pfui.

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> A2M, Kanada
Hersteller	>> Sega
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	Spider-Man: Freund oder Feind (56 von 100 in Ausgabe 10)
DS	Spider-Man 3 (78 von 100 in Ausgabe 8)

Iron Man (PSP)

Pro	+ interessanter Held + erspielbare Waffenupgrades + viel Sprachausgabe
Contra	– dämliche Gegner – hakelige Steuerung – fade Missionen

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

58 von 100 SPIELSPASS

Unspannende Umsetzung der Filmvorlage, die Euch mit einer hakeligen Steuerung nervt.

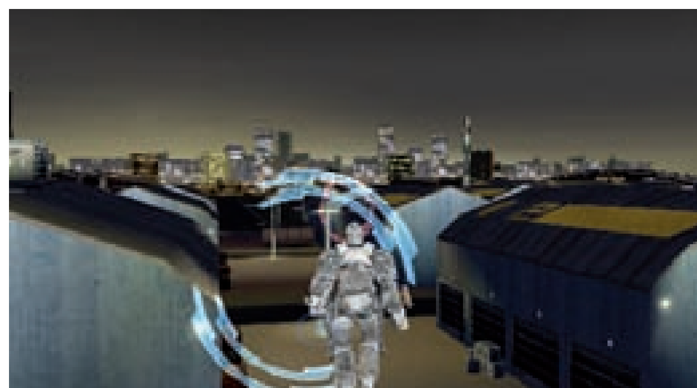
Iron Man (DS)

Pro	+ dynamischerer Spielablauf + krachige Waffen + eingängige Steuerung
Contra	– klobige Grafik – Feinde alles andere als klug – nur Dialoge erzählen die Handlung

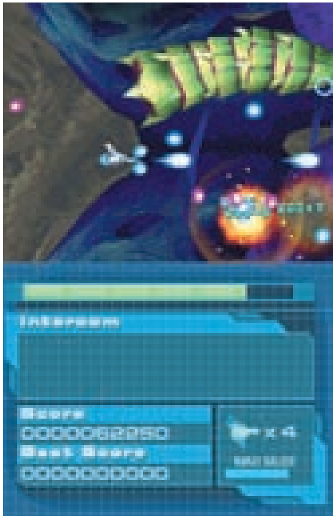
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

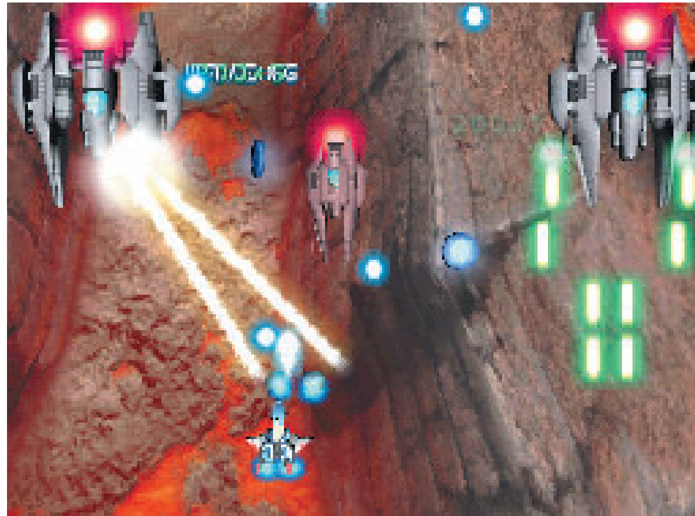
60 von 100 SPIELSPASS

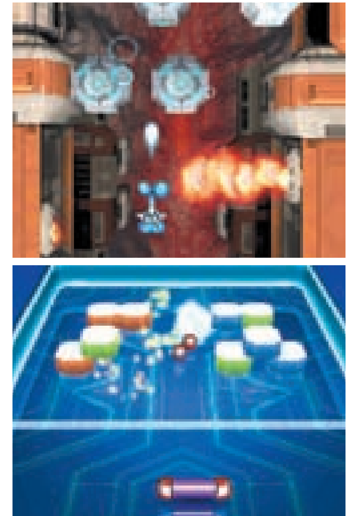
Auf dem DS ermöglicht der Touchscreen flotte Gefechte, deren Präsentation ist allerdings flach.



PSP Die Schwebefunktion kontrolliert Ihr etwas holprig über eine Schultertaste: So schwungvoll wie im Film spielt sich der Handheld-"Iron Man" nicht.


DS Mal fliegt Ihr von links nach rechts durch organische Alienwelten...


DS ...mal braust Ihr von unten nach oben durch felsige Canyons: Schaltet die feindlichen Kreuzer mit Lenkraketen aus, bevor sie zum Schuss kommen (grüner Laser).


DS Fliegt an Feuerfallen vorbei (oben) und testet Euer Können in vier Minispielen.

Nanostray 2

Action >> Shoot'em-Up

Vor einigen Ausgaben haben wir Euch die deutsche Entwicklertruppe Shin'en vorgestellt – Ihr kennt vielleicht die ersten beiden "Biene Maja"-Spiele für den GBA, die stammen von den fleißigen Münchnern. Weit weg von der Welt der emsigen Brummer spielt "Nanostray 2": Mit einem kleinen Raumgleiter düst Ihr durchs Weltall oder über bunte Planetenoberflächen und ballert Aliens die Hucke voll. Anfangs wählt Ihr aus, ob Ihr auf Knopfdruck fliegen und schießen wollt oder Euer flinkes Sternenschiff per Stylus über den Schirm scheucht – geschossen wird dann mittels Steuerkreuz und Schultertaste.

Der Spielablauf ist zwar immer derselbe (viele kleine Schurken ausschalten, dann große Bossgegner grillen) – dank aufrüstbarer Laserwumme und vielen verschiedenen Zweitwaffen habt Ihr aber für jede Spielsiutation die optimale Ausrüstung bei der Hand. Ihr lasst Eure beiden Satelliten entweder nach vorne oder hinten feuern oder schießt Feinde über und unter Euch ab. Werdet Ihr getroffen, rauscht in einen Gegner oder berührt die Wände von Raumbasis bzw. Alienhort, segnet Euer Gleiter sofort das Zeitliche. Solange Ihr noch Leben oder Continues übrig habt, dürft Ihr aber an Ort und Stelle sogleich neu einsteigen. Wer fleißig alle Feindeswellen komplett abräumt, freut sich über Punkte-Multiplikator und neue Energie für die Sekundärwumme – heizt den Außerirdischen mit Lenkraketen oder Elektrominen ein.

Habt Ihr von den acht knackigen Story-Missionen genug, versucht Ihr Euch an 40 Zusatzaufgaben, in denen Ihr z.B. eine bestimmte Punktzahl erbeuten oder 30 Sekunden überleben müsst. Echte Profis (kleiner Tipp: mit Stylus-Steuerung geht's leichter) schalten so vier Minispiele frei, die sich an klassischen Spielhallenhits orientieren. Habt Ihr ein zweites Modul zur Hand, dürft Ihr auch im Team ran – bei nur einem Spiel müsst Ihr Euch mit zwei simpel-doofen Disziplinen rumärgern. *ms*

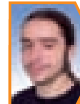

DS Der Riesenroboter greift Euch mit seinen drei Armen an: Weicht den Lasersalven aus und haut Ihm anschließend eine fette Ladung um die Metallohren.

DS-Faktor

Den zweiten Bildschirm könnt Ihr bei "Nanostray 2" glatt vergessen, hier stehen nur die verbleibenden Schiffe und die Punktzahl. Dafür ist die Steuerung via Stylus ebenso einfach wie pfiffig: Ihr lenkt Euer Raumschiff, indem Ihr es mittels Zeigestift über den unteren Bildschirm zieht – dann findet dort auch die Action statt. Lasersalven und Extrawaffen lasst Ihr durch Druck auf Digikreuz und Schultertaste los – Fingerkrämpfe müsst Ihr nicht befürchten.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Matthias Schmid


8 von 10

"Das beste Spiel des Universums..."

...ist "Nanostray 2" zwar nicht, den deutschen Entwicklern ist mit der klassischen Schießerei aber ein echter Volltreffer gelungen. Mal horizontal, mal vertikal rauscht Ihr durch spielerisch wie technisch ansprechende Levels, testet die vielen Zweitwaffen oder stellt Eure Geduld bei den Zusatzmissionen auf die Probe. Auch die ebenso simple wie komfortable Steuervariante mittels DS-Stift überzeugt. Leider sind die Bosskämpfe meist unspektakulär und die freispielbaren Minigames uninspiriert. Trotzdem: DS-Ballermänner freuen sich diebisch über die feine Schießerei.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	>> Shin'en, Deutschland
Hersteller	>> Codemasters
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> Juli



Alternativen

PSP	**Gradius Collection** (85 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**Konami Arcade Classics** (74 von 100 in Ausgabe 9)

Nanostray 2

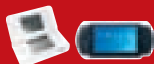
Pro
- flotte Stylus-Steuerung wählbar
- 40 zusätzliche Mini-Missionen
- reichlich verschiedene Zweitwaffen
- richtig gutes Leveldesign, das...

Contra
- ...jedoch nicht "Gradius"-Niveau hat
- Endgegner teils zu lasch

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

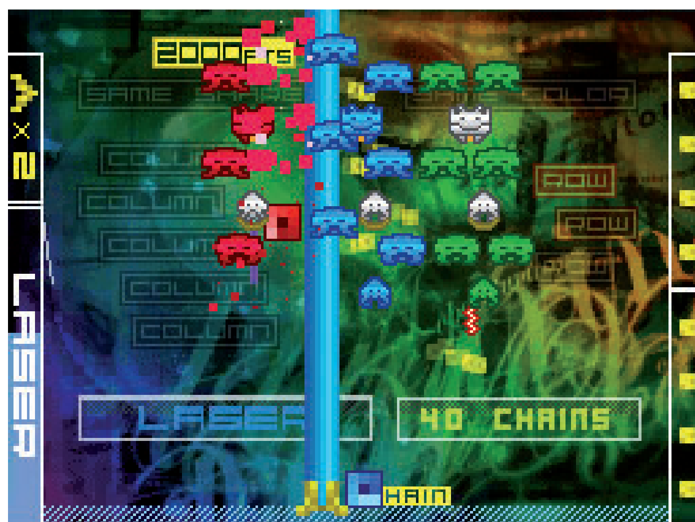
77 von 100 SPIELSPASS

Unverhofft kommt oft: "Nanostray 2" spielt sich klasse, sieht schick aus und bietet viel Action fürs Geld.

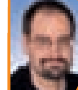




DS Obermotz-Duelle finden auf dem DS über beide Bildschirme hinweg statt.



DS Schießt Ihr mehrere gleichfarbige Invaders ab, winken mächtige Waffen: Der bildschirmhohe Laser räumt Feinde in Massen ab.



Ulrich Steppberger
8 von 10
"So sollten Retro-Updates aussehen"

Ehrlich gesagt habe ich nicht mehr dran geglaubt, dass jemals ein neues "Space Invaders" erscheint, das mir mehr als ein Gähnen entlockt – doch "Extreme" gefällt mir ausgesprochen gut. Die Entwickler haben das Kunststück fertig gebracht, das in die Jahre gekommene Grundprinzip geschickt zu modernisieren. Neue Waffen, einfallsreiche Feindformationen und originelle Bonusrunden liefern ebenso fetzigen Ballerstoff wie die dicken Bosse. Und dass das Ganze in ein "Lumines"-artiges Psychedelik-Kleid gehüllt ist, rundet den Spaß ab. Ob Ihr dabei auf Nintendo DS oder Sony PSP spielt, ist u.a. Geschmackssache: Auf dem Sony-Handheld geht's kompakter und bunter zu, dafür dürfen Klappkonsolen-Fans auch online ballern.

Extreme Space Invaders

Action >> Shoot'em-Up

Stolze 30 Jahre hat der Automat auf dem Buckel, der dem Shoot'em-Up-Genre zum Durchbruch verhelfen sollte: "Space Invaders" kam 1978 in die Spielhallen und zog die Massen mit seinem ebenso simplen wie effektiven Konzept in den Bann. Von oben marschierten unerbittlich Alien-Reihen herab, die wackere Joystick-Verteidiger mit einem kleinen Raumschiff eliminieren mussten. Seitdem gab es immer wieder Versuche, den Oldie mit mehr oder weniger fragwürdigen Neuerungen in die Gegenwart zu transportieren; doch die Bemühungen im Handheld-Bereich waren bislang eher Grund zum Gruseln als zur Freude.

Besser macht es nun "Space Invaders Extreme": Statt stur am inzwischen etwas angestaubten Original zu bleiben oder völlig fehlplatzierte 3D-Elemente einzubauen, setzen die Entwickler auf einen ansprechenden Mix. Die knallige audiovisuelle Präsentation, wie sie z.B. von "Lumines" bekannt ist, kleidet eine behutsam aufgefrischte traditionelle Ballerei ein. Wie gehabt lenkt Ihr Euer Raumschiff unten seitwärts und die Feinde fallen von oben ein. Allerdings kommen diese nun in abwechslungsreichen Formationen daher und lassen je nach Eurer Abschussquote praktische Extras fallen – das reicht vom bildschirmhohen Laser bis zur breitgefächerten Projektilsalve. Dazu gesellen sich nach ausgeklügeltem System freigeschaltete Bonusrunden sowie am Ende der fünf großen Abschnitte gewaltige Endbosse, die nur mit Taktik zu packen sind.

Spielerisch unterscheiden sich beide Fassungen kaum: Auf der PSP gibt's mehr Spektakel, Online-Duelle gegen menschliche Invaders beherrscht nur der DS. *us*

DS-Faktor

"Space Invaders Extreme" gibt sich nur in wenigen Aspekten klassisch, dazu zählt aber die Steuerung – soll heißen, mit Touchscreen und Stylus geht Ihr nicht auf Alienjagd. Stattdessen ballert Ihr per Digikreuz und Feuerbutton. Die witzige Alternative per Ansteckpaddle gibt's leider nur, wenn Ihr den Hardwarezusatz aus Japan importiert. Auch das Mikro bleibt außen vor, der zweite Bildschirm kommt bei Boss- und Extrarunden gelungen zum Einsatz.



Schwierigkeit >> mittel bis schwer	
Entwickler	>> Taito, Japan
Hersteller	>> Square-Enix
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> Juli



Alternativen

PSP	Space Invaders Evolution (24 von 100 in Ausgabe 3)
DS	Space Invaders Revolution (nicht getestet)

Space Invaders Extreme (PSP)

Pro
- Grafik und Sound fetzig
- sinnvolle Waffenergänzungen
- dynamisches Spieltempo
- coole Boss- und Bonusrunden

Contra
- teilweise fast zu hektisch
- kein Online-Modus

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

73 von 100 SPIELSPASS

Dank intelligenter Ideen und psychedelischer Aufmachung reizvolle Neuauflage des Baller-Klassikers.

Space Invaders Extreme (DS)

Pro
- ansehnliche Präsentation
- wuchtige Schussvariationen
- abwechslungsreiche Feinde
- flotte Duelle über WiFi und online

Contra
- Paddle-Controller nur als Import
- manchmal unübersichtlich

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2, lokal und online, ein Modul pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

73 von 100 SPIELSPASS

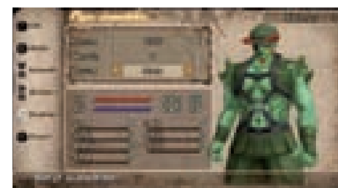
Etwas weniger spektakulär inszeniert, aber dafür mit Online-Modus: Auch auf dem DS wird unterhaltsam geballert.



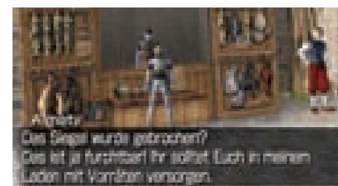
PSP Auf der PSP ist das Spielfeld etwas breiter und im Hintergrund geht's spektakulärer zu – dafür rücken Euch die Bosse näher auf die Pelle.



PSP Auf der PSP gibt es bei Magie-Einsatz schöne Spezialeffekte zu bewundern. Hier heizen wir den fiesen Riesenschnecken mit etwas Zauberei kräftig ein.



PSP Bitte aussuchen: Vor Spielbeginn verändert Ihr im Editor Rasse, Beruf und die Farbe Eurer Kleidung.



PSP In der Stadt rüstet Ihr Euch bei den örtlichen Händlern mit Waffen, Rüstungen und Heiltränken aus.

Dungeon Explorer

Abenteuer >> Action-Adventure

DS-Faktor

"Dungeon Explorer" ignoriert die Vorzüge des Nintendo-Handhelds fast komplett. Auf dem zweiten Bildschirm wird stets eine kleine Karte und Euer Inventar angezeigt - das war's aber auch schon. Der Touchscreen wird nicht unterstützt, noch nicht einmal, um über ein Software-Keyboard Euren Namen einzugeben. Ihr müsst mit dem Steuerkreuz über die Tastatur navigieren - sehr umständlich. Da wundert es auch nicht, dass das Mikro nicht zum Einsatz kommt.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Jan Königsfeld
5 von 10
"Langweiliges Fließband-Gekloppe"

Vom Prinzip her könnte "Dungeon Explorer" auf beiden Systemen Spaß machen. Der PC-Überhit "Diablo" hat vor Jahren gezeigt, dass Monster-Metzeln für Erfahrungspunkte und Stufenanstieg reizvoll ist. Und auch in "Dungeon Explorer" keimt dieser Spielspaß im Ansatz auf; Stufen aufsteigen und mächtiger werden macht nunmal Laune. Aber das uninspirierte Level- und Gegnerdesign sowie die belanglose Hintergrundgeschichte sägen heftig am Qualitätsfundament. Dazu kommt, dass die DS-Version technisch gnadenlos überholt ist - bei einem Vergleich mit dem ähnlichen "Final Fantasy Crystal Chronicles" hat es nicht den Hauch einer Chance. So bleibt unterm Strich ein durchschnittliches Spiel, das in dieser Form niemand braucht.

Im Jahre 1989 veröffentlichte Hudson das Spiel "Dungeon Explorer" für die japanische PC-Engine-Konsole. Fast 20 Jahre später wird die Serie auf DS und PSP wiederbelebt - wenngleich mit anderer spielerischer Ausrichtung.

Story und Welt unterscheiden sich auf den beiden Handhelds, der Kern ist aber identisch: Erstellt Euch in einem (bei der DS Version rudimentären) Charakter-Editor eine Spielfigur und startet in das Abenteuer. Nehmt in der Stadt Missionen und Aufträge an, begebt Euch zu Eurem Einsatzort und verkloppt Hundertschaften von Monstern. Die Kämpfe bestreitet Ihr in Echtzeit durch beherztes Tasten-Hämmern. Auch Items setzt Ihr über Shortcuts ein, statt Euch durch Menüs zu klicken. Begleiten Euch Computer-Charaktere, gebt Ihr ihnen Befehle ("Angriff") und teilt Verhaltensmuster zu, die sie halbwegs befolgen.

Eure Taktik braucht nicht ausgefeilt zu sein: In den linearen Dungeons stehen Generatoren herum - das sind Portale, aus denen ohne Unterlass Gegner kommen. Konzentriert Eure Angriffe erst auf diese, bevor Ihr Euch dem Kleinvieh widmet. Nach erfolgreichem Einsatz kehrt Ihr zurück in die Stadt, gebt das Geld aus, nehmt neue Missionen an - und das Ganze geht von vorne los. *jk*



DS Routine: Sprecht mit Leuten in der Stadt und metzelt Monster im Kerker.

Schwierigkeit >> einfach	
Entwickler	>> Hudson, Japan
Hersteller	>> Rising Star
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 12

Alternativen

PSP	**Untold Legends: Warrior's Code** (79 von 100 in Ausgabe 4)
DS	**Final Fantasy CC: Ring of Fates** (75 von 100 in Ausgabe 11)

Dungeon Explorer (DS)

Pro
- verschiedene Charakterklassen
- Online-Multiplayer-Modus

Contra
- technisch völlig veraltet
- Story ohne Belang
- keine DS-Features genutzt
- Spielprinzip langweilt schnell

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 3 – lokal und online, ein Modul pro Spieler
Grafik: 4 von 10
Sound: 5 von 10

51 von 100 SPIELSPASS

Altbackenes Hack'n'Slay-Rollenspiel mit wenig DS-spezifischen Features und mangelhafter Technik.

Dungeon Explorer (PSP)

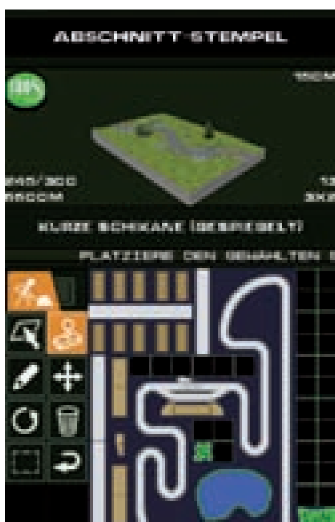
Pro
- bessere Technik als auf dem DS
- Online- und Game-Sharing-Modus

Contra
- lange Dialoge ohne Sprachausgabe
- langweilige Levels
- miese Übersetzung
- keine Pausenfunktion

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 3 – lokal und online, eine Disc für alle
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

56 von 100 SPIELSPASS

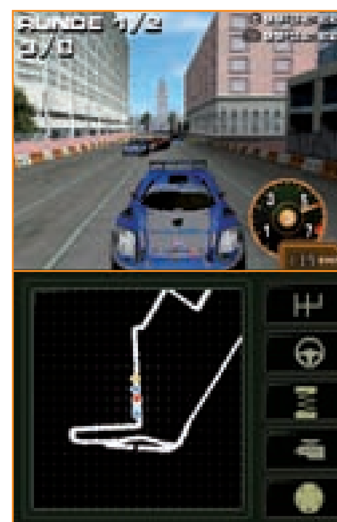
Mäßig spannender Dungeon-Crawler mit lahm inszenierter Story und uninspiriertem Leveldesign.



DS Im Editor konstruiert Ihr Eure Traumstrecke, die Ihr gleich testen dürft.



DS Diesmal geht's auch durch bekannte Metropolen. Doch lasst Euch nicht von Sehenswürdigkeiten wie dem Mailänder Dom ablenken, die nächste Kurve wartet schon.



DS-Faktor

Wie schon beim Vorgänger wird der untere Bildschirm für Karte und Schadensanzeige genutzt. Den Stylus lasst Ihr bei den Rennen stecken: Die Boliden zirkelt Ihr mit Steuerkreuz und Buttons um die Kurse. Im Editor dagegen zeichnet Ihr mit dem Stift den Streckenverlauf auf den unteren Bildschirm oder baut per Drag'n'Drop weitere Elemente an. Der obere Screen versorgt Euch mit Informationen und Streckendetails. Das Mikrofon wird nicht unterstützt.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Race Driver: Grid

Rennspiel >> Simulation

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Firebrand, England
Hersteller	>> Codemasters
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**DTM Race Driver 3: Challenge** (86 von 100 in Ausgabe 7)
DS	**Ferrari Challenge** (80 von 100 in Ausgabe 11)

Race Driver: Grid

Pro
- gelungenes wie einsteigerfreundliches Fahrverhalten
- verschiedenste Rennklassen
- vorbildlicher Streckeneditor

Contra
- Wagen fahren sich sehr ähnlich
- Kurven oft schlecht einsehbar

Multiplayer: 8 von 10
1 bis 4 – lokal, ein Modul für alle
Grafik: 7 von 10
Sound: 4 von 10

83 von 100 SPIELSPASS

Codemasters' gelungene Rennwelt überzeugt mit feiner Optik und zahlreichen Raser-Events.

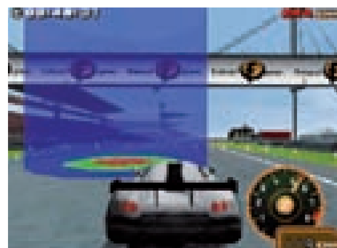


Nach "Ferrari Challenge" und dem "DTM 3"-Vorgänger dürfen angehende Rennpiloten nun auch in die vielfältige "Grid"-Welt einsteigen. Diese besteht aus einer weltweiten Karriere, die sich in drei Gebiete unterteilt: USA, Europa, Japan.

Entsprechend sind die Schwerpunkte gesetzt: In den Staaten rast Ihr vorrangig durch amerikanische Metropolen in PS-starken Muscle Cars. In hiesigen Gefilden erwarten Euch Touren- und GT-Boliden wie der Koenigsegg CCX, der Aston Martin DB 9 oder der BMW 320i. Bekannte Rennstrecken wie der Nürburgring, Spa oder Donington fehlen auch nicht. Schließlich donnert Ihr in Fernost mit getunten Karossen von Toyota oder Nissan über japanischen Asphalt. Hier tretet Ihr zu Driftrennen über abgesperrte Straßen, den Hafen oder durch verschachtelte Parkhäuser an. Doch Bandenkontakt müsst Ihr unbedingt vermeiden, sonst sind die Drift-Punkte futsch. Zusätzlich erfordern Bremstests exaktes Stoppen im Zielbereich, während andere Fahrprüfungen bestimmte Rundenzeiten oder Durchschnittsgeschwindigkeiten fordern.

Bei jeder Veranstaltung erntet Ihr Medaillen und Reputationspunkte für Siege bzw. bestandene Fahrtests. Nur so schaltet Ihr neue Strecken und Events auf dem entsprechenden Kontinent frei.

Das ansprechende Fahrverhalten erfordert nur wenig Einarbeitung – dennoch solltet Ihr schnell die korrekten Bremspunkte finden. Bei Unfällen im achtköpfigen Fahrerfeld fliegen die Fetzen, leider gibt es keine optische Anzeichen dafür. Vielmehr wirkt sich das Schadensmodell auf Reifen, Getriebe oder Motor aus. Wie gut, dass Ihr Boxenstopps einlegen dürft, um das Vehikel zu reparieren. Abwechslung bringt der Streckeneditor, in dem Ihr eigene Kurse bastelt. Auf einem 20x20 Felder großen Raster baut Ihr Geraden, Tribünen, verschiedene Kurven sowie Randbebauung wie Bäume, Hügel oder Seen. Umgehend dürft Ihr Euer Werk befahren und auch im Mehrspieler-Modus für bis zu vier Zocker nutzen. *ts*



DS Beim Bremstest müsst Ihr die Zielzone genau treffen.



DS Richtig chaotisch wird's bei den Driftrennen im Parkhaus.

Thomas Stuchlik
8 von 10
"Kurzweiliger Fahrspaß mit Anspruch"

"Grid" teilt viele Vorzüge und Nachteile des Vorgängers. Die flüssige Optik vermittelt ein gutes Geschwindigkeitsgefühl und bietet sogar mehr Randdetails. Das sehr gute Fahrgefühl musste dagegen kaum verbessert werden; leider fahren sich die Boliden alle sehr ähnlich. Auch sind die oft eckigen Kurven und Banden schlecht einsehbar – nur mit einiger Übung rast Ihr fehlerlos über den Asphalt. Die gegnerischen Fahrer verhaken sich zudem gern am eigenen Wagen. Dennoch bietet der Titel dank zahlreicher Rennklassen vielfältigen Spaß fürs Geld – auch wenn die DTM gestrichen wurde. Besitzer des Vorgängers sollten sich den Kauf aber zweimal überlegen, insbesondere weil es beim Streckeneditor kaum Verbesserungen gibt.

Speed Racer

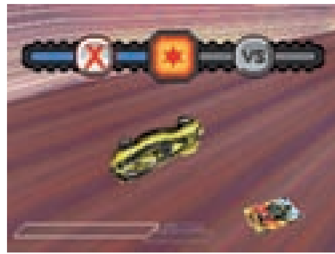
Rennspiel >> Arcade



Wie setzt man eine Film-Vorlage um, die auf einer alten Anime-Serie basiert, bei der ausschließlich schnell Auto gefahren wird? Richtig, man verzichtet ebenso auf Schnickschnack und konzentriert sich auf das Wesentliche. Im Gegensatz zur Kinovorlage, die sich inzwischen als extrem teurer Megaflop entpuppt hat, geht's beim DS-"Speed Racer" schnörkellos zur Sache: Ihr klemmt Euch hinter das Lenkrad eines SciFi-Rennwagens und gebt Vollgas auf Pisten, die noch wilder gestaltet sind als jede Achterbahn – Loopings, Schrauben und abenteuerliche Gefälle machen selbst den PSP-Rivalen "Wipeout" neidisch. Mit Stunts bei Sprüngen füllt Ihr Euren Boost und zieht den Gegnern davon. Rückt Euch jemand auf die Pelle, packt Ihr 'Car-Fu' aus: Vollführt entweder einen Dreher, um ihn wegzurempeln oder springt in die Höhe und entscheidet bei einer simplen Reaktionsprüfung, ob bei der Landung Euer Widersacher oder der eigene Wagen demoliert wird. Dadurch gewinnt Ihr Fans und schaltet neue Pisten und Vehikel frei.



DS Digitaler Farbtopf: Die Strecken sind allesamt sehr bunt.



DS Arg simpel: Die 'Car-Fu'-Sprungattacke läuft immer gleich ab.

DS-Faktor

"Speed Racer" lässt die Besonderheiten des DS außen vor: Auf dem unteren Bildschirm seht Ihr nur belanglose Animationen oder Infos zum Rennen, die Ihr in der Hektik ohnehin nicht braucht. Sowohl Touchscreen als auch Mikrofon werden nicht in Anspruch genommen, die futuristischen Boliden lenkt Ihr mit dem Steuerkreuz.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
		



Ulrich Steppberger 5 von 10

"Viel Speed und wenig dahinter"

Am Anfang hat mich die Grafik mitgerissen – so schnell und bunt, das kommt auf dem DS selten vor. Doch ist der imposante Ersteindruck verflogen, macht sich Ernüchterung breit: Hinter "Speed Racer" steckt nicht mehr viel. Die Autokämpfe sind viel zu simpel und langweilen bald, die Stunts fallen eher zufällig aus und das Streckendesign schwankt zwischen cool und konfus. Für eine Vollgasrunde zwischendurch ist's okay, viel mehr aber nicht.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Virtuos, USA
Hersteller	>> Warner
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Wipeout Pulse** (86 von 100 in Ausgabe 10)
DS	**Mario Kart DS** (91 von 100 in Ausgabe 2)



Speed Racer

Pro
- rasante und knallige Grafik
- Rennen verlaufen flott
- witzige 'Car-Fu-Einlagen...

Contra
- ...die aber schnell öde werden
- kaum Abwechslung
- Steuerung manchmal zickig

Multiplayer: 6 von 10 — 1 bis 6, lokal, ein Modul pro Spieler

Grafik: 8 von 10

Sound: 6 von 10

56 von 100 SPIELSPASS

Futuristische Raserei mit flotter Optik und einer originellen Idee, doch auf Dauer reicht das nicht.





DS Jetzt wird die Party platt gemacht: Die fetten Obermotze breiten sich auf mehrere Felder aus und beherrschen spektakuläre Angriffe.



DS Die Weltkarte ist in kleine Regionen mit jeweils einer Handvoll Lokalitäten unterteilt: Nehmt Missionen an und stürmt zum Ausrufezeichen.

Grimoire of the Rift

Final Fantasy Tactics A2

Denken >> Runden-Strategie





"Final Fantasy Tactics" gilt dank seiner spielerischen Komplexität und der dramatischen Handlung auf Handheld wie Konsole als eines der besten Strategiespiele aller Zeiten. 2003 brachte Square-Enix den Advance-Ableger, der mit mehr Rätselelementen, aber einem deutlich schwächeren Plot unterhält. In dieser Tradition steht auch "Grimoire of the Rift", in dem erneut ein Schüler in die Welt von Ivalice teleportiert wird. Das geschieht mittels des halb leeren Tagebuchs 'Gran Grimoire', das der Held Luso in der Schulbücherei findet: Es ist an Euch, die Seiten mit Euren Abenteuern zu füllen und Luso zurück in seine Welt zu bringen.

Schlacht um Ivalice

Im Vergleich zum PSP-Abenteuer (siehe Ausgabe 9) gibt's deshalb viele Gemeinsamkeiten, aber auch grundlegende Unterschiede: Wie gewohnt manövriert Ihr Eure Heldentruppe rundenweise über die quadratischen Felder isometrischer Schauplätze, um Monster und Verbrecher mit Waffen, Zauber und Talenten in die Flucht zu schlagen. Euren Clan erstellt Ihr aus vorgegebenen Figuren und selbst erschaffenen Helden, die nach und nach 50 Berufe erlernen können. Diese ermöglichen den Einsatz zahlloser Talente, vom Diebstahl der Ausrüstung bis hin zu Zeitstopper und die Beschwörung mächtiger Helfer. Wie im Advance-Vorgänger mischt bei den Kämpfen auch der Richter mit, der Regeln für die Auseinandersetzung festlegt. So darf man in manchen Schlachten etwa kein Feuer oder Schusswaffen einsetzen. Wer diese Vorgaben befolgt, wird nach dem Sieg mit Bonusausrüstung überschüttet – Gesetzesbrecher müssen dagegen mit drakonischen Strafen und sogar Knastaufenthalt rechnen. Neu sind zudem eigene Regeln, die Ihr für jeden Kampf



Oliver Ehrle

8 von 10

"Nach wie vor eine geniale Grübelei"

Mal abgesehen von der Baukastenhandlung hat "A2" alles, was man von einem "Final Fantasy Tactics" erwartet: Das Kampfsystem ist komplex und voller Finessen, die Protagonisten putzig animiert. Die episodenhaften Schlachten bieten mit vielfältigen Zielen sowie Regeln jede Menge Abwechslung – damit lassen sich viele Nächte um die Ohren schlagen. Etwas halbherzig sind die Linkfunktionen ausgefallen, denn der Item-Tausch klappt nur mit lokaler Verbindung; und auf die spannenden Koop-Kämpfe des PSP-Bruders hat man leider verzichtet. Die Optik wirkt zwar auf den ersten Blick etwas mickrig, umschmeichelt das Auge aber mit vielen animierten Details und mächtigen Zaubereffekten. Neidische Blicke zur PSP sind nicht mehr nötig, endlich kommen auch DS-Taktiker auf ihre Kosten.



DS Her mit den Prämien: Nach jedem Kampf wird abgerechnet.



DS Eure Schöpfung: Items lassen sich jetzt mit Rohstoffen selbst basteln.



DS Story- oder Zeitmission? Sämtliche Einsätze erplaudert Ihr in der Kneipe.



DS Vor jedem Angriff wird ein Statusbildschirm eingeblendet, der über die Erfolgschancen der Aktion informiert: Achtet besonders auf die Trefferwahrscheinlichkeit, die sich je nach Stellung und Talent deutlich unterscheiden kann – ein Schritt macht den Unterschied!

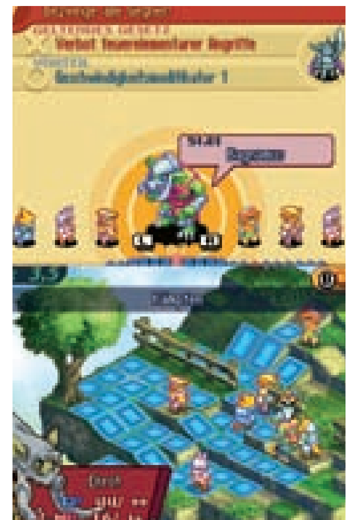
festlegen dürft: Ihr könnt Eure Figuren mit einem Erfahrungsbonus beglücken, sie aber auch schneller oder widerstandsfähiger machen. Dazu kommt das Missionziel, denn in "A2" gibt es nicht nur Angriffs- und Schutzmissionen, sondern auch allerhand andere Aufgaben: Ihr müsst die Feinde etwa von bestimmten Zielkoordianten fern halten oder eine vorgegebene Zahl an Runden überleben. Wegen dieser vielen Kampfvarianten spielt sich kein Match wie das nächste: Euer 24-köpfiger Clan sollte sich auf jede Begegnung taktisch individuell einstellen und mit fleißigem Training ein Spezialkommando für jede Gelegenheit bereit halten.

Regionale Konflikte

Die Welt Ivalice wurde für Euer neues Abenteuer in Regionen unterteilt, deren Pfade Ihr im Laufe des Abenteuers öffnet. Jede Regionskarte besitzt mehrere Kampfschauplätze, Festungen und Siedlungen. Im Gegensatz zum großen PSP-Bruder gibt's hier keine überraschenden Zufallskämpfe. Allerdings streunen Monster über die Felder der Karte, die Ihr optional bekämpfen dürft. In den Siedlungen erwarten Euch neben den üblichen Item-Shops weitere Sehenswürdigkeiten: Erster Anlaufpunkt ist natürlich die Kneipe, in der Abenteurer insgesamt 300 Missionen erplaudern – erneut lassen sich auch Clan-Mitglieder auf Schatzsuche schicken. Neu sind zudem dringende Einsätze, die nur kurze Zeit verfügbar sind. Wer alle Geheimnisse und Episoden entdecken möchte, muss sie den Story-Missionen vorziehen. Zudem sammelt Ihr in den Kämpfen massig Rohstoffe wie Leder, Eisen und Fell. Damit lässt sich jetzt auch eigene Ausrüstung basteln. Es handelt sich dabei aber um ein Freischaltsystem: Selbst erstellte Items wandern nicht automatisch in die Clan-Kiste, sondern werden im Laden verfügbar – das kostet zwar massig Moneten, Ihr dürft aber besonders rare Ausrüstung mehrfach anschaffen. So kommt Schwung in die Handelsfunktion, mit der zwei Spieler Items tauschen können. Obendrein entdeckt Ihr Auktionshäuser, in denen man zeitlich begrenzte Statusboni gewinnen kann – jedes Abenteuer verläuft individuell. *oe*



DS Ihr bekämpft auch konkurrierende Clans: In der Dorfschenke treffen sich allerlei Abenteurer und berichten von ihren Heldentaten und drohenden Gefahren.



DS Lasst die Pfeile regnen: Farbige Felder visualisieren die Reichweite von Helden und Attacken.

DS-Faktor

"Grimoire of the Rift" lässt sich zwar komplett mit dem Stylus steuern, die knappen Menüs sind aber oftmals mit Steuerkreuz und Tasten leichter zu bedienen. Gespielt wird auf dem unteren Bildschirm, während Euch oben Statistiken über den Zustand der Party, Zugreihenfolge und Kampfregeln informieren. So kommt die Spielgrafik weitgehend ohne lästige Einblendungen aus, was der Atmosphäre spürbar gut tut. Das Mikro bleibt mal wieder außen vor.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler	>> Square-Enix, Japan
Hersteller	>> Square-Enix
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> Ende Juni

USK 6

Alternativen

PSP	**Final Fantasy Tactics: War of the Lions** (90 von 100 in Ausgabe 9)
DS	**Ages of Empires: The Age of Kings** (80 von 100 in Ausgabe 5)



Final Fantasy Tactics A2

Pro	+ vielfältige Kampfregeln
	+ massig Talente und Berufe
	+ jetzt mit Status-Auktionen
	+ individueller Spielverlauf
	+ Item-Tausch möglich
Contra	– seichte Handlung

Multiplayer: nicht möglich



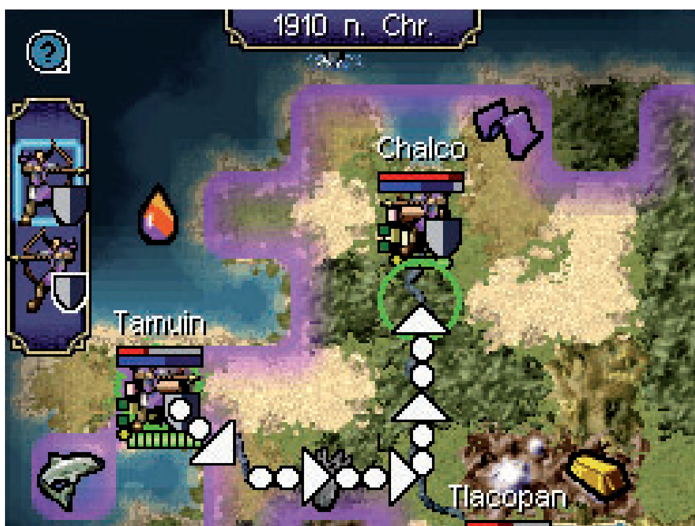
Grafik: 7 von 10

Sound: 8 von 10

88 von 100 SPIELSPASS

Mehr Regeln, Ziele und Boni: Neue taktische Facetten machen die Kämpfe noch vielseitiger.





DS Baut ein Straßennetz zwischen Euren Städten auf, damit sich Eure Einheiten schneller bewegen können.

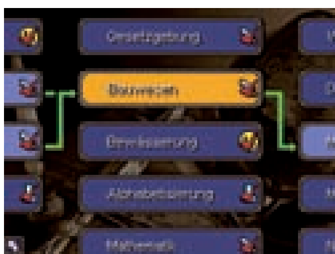


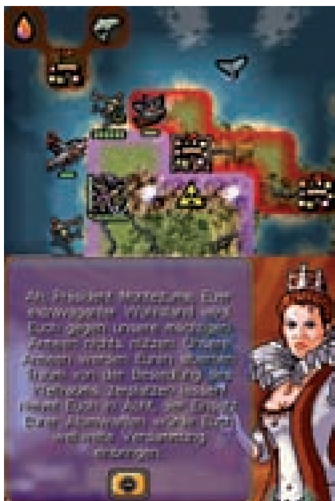
DS Der Traum jeder fortschrittlichen Zivilisation: ein selbst gebautes Kolonieschiff. Bei erfolgreicher Ankunft in Alpha Centauri habt Ihr das Spiel gewonnen!

Civilization Revolution

Denken >> Runden-Strategie




DS Im Planer erkennt Ihr, wie die 47 Technologien zusammenhängen.


DS Diplomatie mit dem Holzhammer: Eure neidischen Nachbarn zeigen sich manchmal allzu übermütig.


4.000 vor Christus: Ein Trupp Siedler gründet ein kleines Dorf in unbekannten Gefilden. Doch ihre Existenz wird durch Barbaren auf eine harte Probe gestellt. Kann die wackere Gemeinschaft die Zeit überdauern und sogar zur Weltmacht avancieren? Diese Frage werdet Ihr Euch bei jeder neuen Spielrunde in "Civilization Revolution" stellen. Denn der Weg Eures Volkes von der Antike zum Raumfahrtzeitalter ist steinig.

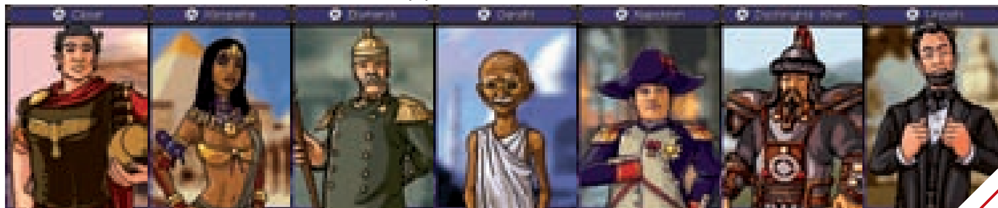
Zunächst seid Ihr nämlich mit ganz alltäglichen Problemen konfrontiert: Eure Stadt will ernährt und verteidigt werden. Dazu verteilt Ihr Arbeiter auf die umliegenden Felder. Grasland bringt Nahrung, während Wälder und Berge Rohstoffe liefern. Doch nur mit Letzteren produziert Ihr Einheiten, Wunder und Gebäude. Fertig gestellte Militärtrupps wie Krieger, Legionen oder Reiter erforschen die Umgebung und eliminieren schließlich die barbarische Bedrohung. Praktischerweise hinterlassen die Fieslinge Gold, Hinweise oder Technologien.

Große, weite Welt

Dennoch gehört Euch nun nicht das ganze Land: Schließlich machen sich vier weitere Völker auf der Welt breit. Je nach ihrer Herkunft verhalten sich diese gemäßigt oder aggressiv. Die kriegerischen Azteken und Mongolen machen vor nichts Halt - Griechen, Ägypter oder Japaner sind dagegen kulturell bzw. technologisch versierter. Doch erst bei der Kontaktaufnahme mittels Diplomatie-Menü erfahrt Ihr deren wahre Absichten. Das kann vom Technologieaustausch über Erpressung bis hin zur Kriegserklärung gehen. Nicht immer ist Konfrontation die beste Lösung: Überlegene Gegner lassen sich auch mit Gold besänftigen, denn lange Kriege sind kräftezehrend. Schließlich benötigt Ihr alle Energie für Eure Städte. Errichtet Gebäude wie Kornspeicher, Hafen oder Gerichtshöfe, um die Ansiedlung gedeihen zu lassen. Tempel und Kathedralen erweitern außerdem die Staatsgrenzen. Mit Weltwundern wird Eure Stadt bekannt: Doch Pyramiden, die Große Mauer oder Stonehenge fressen massig Rohstoffe und Zeit. Außerdem erscheinen nach und nach große Persönlichkeiten wie Leonardo da

In zivilisierter Gesellschaft

Gleich zu Beginn habt Ihr die Qual der Wahl aus 16 unterschiedlichen Völkern - welches wollt Ihr zum Sieg führen? Die Zivilisationen und ihre Anführer unterscheiden sich nicht nur optisch. Jede erhält bestimmte Boni in den vier Epochen des Spiels - Antike, Mittelalter, Industriezeitalter und Moderne. So beginnen die Römer unter Cäsar mit der Kenntnis der Republik, während Straßen nur die Hälfte kosten. Mit Kleopatra besitzt Ihr gleich ein Wunder der Antike. Der germanische Bismarck darf auf Kriegsveteranen zurückgreifen, während aztekische Einheiten sich automatisch nach Kämpfen heilen. In Amerika erhalten Fabriken dagegen den dreifachen Produktionsfaktor. Neben vielen weiteren volksspezifischen Vorteilen besitzen die Machthaber so manche Eigenheit. Anfangs begegnen Euch die Burschen friedvoll - doch wird das freie Land knapp, hört die Freundschaft auf. Cäsar oder Montezuma erklären Euch schnell den Krieg. Aber selbst zahmere Naturen wie Mao oder Ghandi rüsten auf, sobald Euer Sieg in Reichweite liegt.





DS In der Stadtansicht befehligt Ihr die Produktion von neuen Einheiten, Gebäuden, Wundern und Straßen (linke Spalte). In der rechten Spalte setzt Ihr den Fokus...



DS ...mit dem Ihr Arbeiter auf die Felder schickt: So generiert die Stadt Nahrung, Rohstoffe oder Kultur.

Vinci oder Albert Einstein, die Eure Städte weiter verbessern. Nachbargemeinden können sich Eurer Zivilisation sogar anschließen. Mit entsprechend hohem Kulturwert gewinnt Ihr das Spiel: Habt Ihr 20 zeitgenössische Meister, übernommene Städte oder Wunder gesammelt, baut Ihr die Vereinten Nationen.

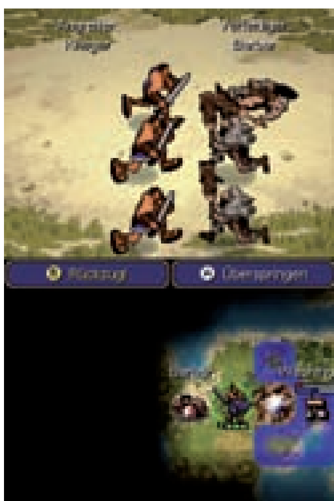
Wissen schafft!

Doch ohne Forschung kommt Ihr weder militärisch noch kulturell weit: Konsultiert den Technologieplaner, um zu erfahren, was Eure Wissenschaftler als nächstes entwickeln sollen – ohne Reiterei kein Feudalismus, ohne Stahl kein Automobilwesen. Mit dem Wissen des Maschinenbaus beispielsweise errichtet Ihr Aquädukte, mit der Metallverarbeitung baut Ihr Kanonen. Bildungseinrichtungen wie Universitäten bringen schließlich Wissenschaftspunkte, die die Entwicklung beschleunigen. Am Ende gelangt Ihr zur Raumfahrt, mit der Ihr stufenweise ein Raumschiff konstruiert, das Ihr nach Alpha Centauri schickt. Der Technologiesieg ist Euer!

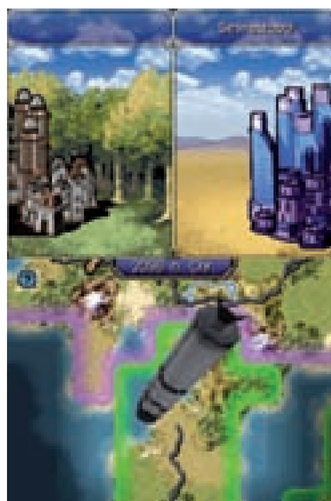
Kriegerische Naturen setzen lieber auf militärische Expansion, Entdecker auf die Seefahrt. Mit Galeeren, Kriegsschiffen und Kreuzern befahrt Ihr die Meere und steuert entlegene Inseln an, um neue Siedlungen zu gründen und Euer Imperium friedvoll zu erweitern. Oder Ihr transportiert Einheiten direkt ins Herz des Gegners. Spione schwächen die Abwehr oder sabotieren die Produktion feindlicher Städte. Habt Ihr genug Armeen zusammengezogen, geht's zur Attacke: Zieht auf das Feld einer gegnerischen Einheit oder Metropole, um den automatisch ablaufenden Kampf zu beginnen. Zwar gewinnt nicht immer die stärkere Einheit, dennoch seid Ihr mit Panzern, Artillerie, Bombern oder gar Atomwaffen dem Gegner überlegen.

Nach zwei bis vier Stunden Spiellänge ist alles vorbei, Eure Zivilisation wird ausgewertet und Ihr erringt eine Platzierung in der ewigen Bestenliste. Dank Zufallskarten gleicht kein Spiel dem vorigen. Die spezifischen Vorteile der 16 zur Wahl stehenden Zivilisationen sorgen für weitere Abwechslung (siehe Kasten).

Zusätzlich tretet Ihr in zehn bunt gemischten Szenarien mit verschiedenen Ausgangssituationen an. Im Mehrspieler-Modus dürfen maximal vier Machthaber den Sieger ermitteln. Unter 'Spiel der Woche' ladet Ihr wöchentlich neue Karten herunter; eine Online-Rangliste ermittelt dann den besten Stammesführer. *ts*



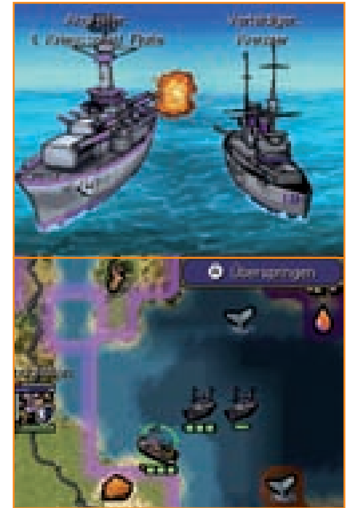
DS Angriff! Auf die selbst ablaufenden Kämpfe habt Ihr kaum Einfluss.



DS Makaber: Atomwaffen können ganze Städte zerstören.

Thomas Stuchlik
10 von 10
"Runde um Runde fesselnde Unterhaltung"

Eigentlich können mich nur zwei Dinge von meinem DS und "Civilization Revolution" trennen: Schlaf und ein leerer Akku. Das süchtig machende Spielkonzept verliert auch auf dem Handheld nichts von seiner Faszination. Die Reduzierung aufs Wesentliche im Vergleich zum PC-Vorbild (vereinfachte Spielmechanik, verkürzte Spielzeit) hat dem Titel sogar gut getan. Angesichts der zahlreich vorhandenen Einheiten im späteren Spielverlauf kommt der DS allerdings ein wenig ins Stocken. Auch müssen sich Neulinge auf einige Einarbeitung gefasst machen. Habt Ihr das Spielprinzip der vielschichtigen Rundenstrategie jedoch verinnerlicht, erlebt Ihr die Menschheitsgeschichte immer wieder neu.



DS-Faktor

Ihr habt die Wahl: Ihr könnt mit dem Stylus Einheiten ziehen, Auswahlen treffen und Euch auf der Karte umsehen. Dabei werden beide Bildschirme effektiv genutzt; unten die Karte, oben je nach Situation Hinweise, Kämpfe oder Statistiken. Dennoch müsst Ihr für konkrete Befehle auf die Tasten zurückgreifen. Ebenso könnt Ihr den Stift stecken lassen und das gesamte Spiel mit Steuerkreuz und Buttons bedienen. Das geht mit etwas Eingewöhnung sogar schneller.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
Daumen hoch	Daumen hoch	Daumen runter

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>> Firaxis, England
Hersteller	>> Take 2
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> Anfang Juli



Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Anno 1701 (85 von 100 in Ausgabe 8)

Civilization Revolution

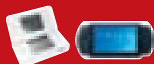
Pro	+ süchtig machendes Spielprinzip + jede Partie verläuft anders + 16 Zivilisationen zur Wahl + liebevolle 2D-Optik + vier unterschiedliche Siegarten
Contra	– wenig einsteigerfreundlich

Multiplayer: 9 von 10
1 bis 4 – lokal und online, ein Modul pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 6 von 10



SPIELSPASS

Schreibt die Menschheitsgeschichte neu: DS-Strategie-Epos garantiert Aufbauspaß mit hohem Suchtfaktor.





PSP Schon bald gewinnt die Knobelei an Komplexität: Je umfassender die Spielfeldformen, desto praktischer wirken sich die Jokersteine aus, die ganze Reihen auf einmal abbauen.

7 Wonders of the Ancient World

Denken >> Knobelspiel

Während früher "Tetris" und seine zahlreichen Ableger die Knobelwelt beherrschten, hat sich in den letzten Jahren "Bejeweled" als die populärste Puzzle-Vorlage durchgesetzt. Das auf dem PC entstandene Prinzip ist denkbar einfach: In einem Spielfeld gilt es, durch das Tauschen von Objekten mindestens drei gleichartige in eine Reihe zu bringen, die daraufhin verschwinden. Auf Handhelds konntet Ihr das bislang bei "Zoo Keeper" (DS) und unlängst in der quirligen Rollenspiel-Knobel-Mischung "Puzzle Quest" (PSP und DS) betreiben.

"7 Wonders of the Ancient World" nimmt sich das gleiche Konzept als Vorbild, fügt aber eine Reihe eigener Kniffe hinzu. Als Bauherr über die sieben Weltwunder sollt Ihr Euren Arbeitern Material liefern. Das geschieht, indem Ihr den Hintergrund des Spielfelds abbaut – stellt Ihr eine Reihe Steine zusammen, verschwinden auch die Rohstoffe dahinter. Der Haken daran: Jedes einzelne Segment muss mindestens einmal bearbeitet werden, bevor der nächste Level ansteht. Anfangs geht das noch flott, weil Ihr ein großes Feld vorfindet und relativ frei agieren könnt. Später schleichen sich Ecken und enge Winkel ein, die Ihr nur durch lange Tauschketten erreicht. Eine weitere Tücke: Bestimmte Schlüsselsteine bekommt Ihr nur, indem sie bis ganz nach unten durchgereicht werden – auch das erfordert immer mehr Planung. Zum Glück erhaltet Ihr aber bei großen Ketten Bonusklötze, die gleich ganze Reihen wegsprengen. Schade nur, dass es keine Mehrspieler-Varianten gibt. *us*

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	>> MumboJumbo, USA
Hersteller	>> Codemasters
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	**Puzzle Quest** (76 von 100 in Ausgabe 11)
DS	**Puzzle Quest** (73 von 100 in Ausgabe 11)



7 Wonders of the Ancient World (PSP)

Pro
- eingängiges Grundprinzip
- intelligente Rätsel-Kniffe
- großer Umfang...

Contra
- ...aber kaum echte Abwechslung
- Spieltempo wenig dynamisch
- Steine etwas fuzelig

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 4 von 10
Sound: 5 von 10

64 von 100 SPIELSPASS

Interessante Interpretation einer bekannten Knobelidee mit guten Ergänzungen, aber auf Dauer monoton.

7 Wonders of the Ancient World (DS)

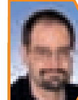
Pro
- durchdachte Spiellogik
- vernünftige Stylus-Steuerung
- sehr viele Levels...

Contra
- ...die sich kaum unterscheiden
- Fortschritte nur zäh zu erarbeiten
- Steinverwechslungen möglich

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 4 von 10
Sound: 5 von 10

64 von 100 SPIELSPASS

Unterhaltsame Grübelei im Steinschiebe-Metier, das mit etwas mehr Vielfalt noch besser wäre.



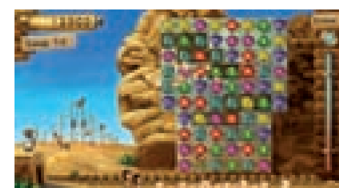
Ulrich Steppberger 6 von 10

"Knobeln mit Anspruch, aber wenig Abwechslung"

Steintauschereien in der "Bejeweled"-Tradition mochte ich schon immer, deshalb hat auch "7 Wonders" für mich seinen Reiz. Die trügerisch simplen Zusatzregeln schaffen mehr Tiefgang, bremsen allerdings auch spürbar den Spielfluss und sorgen schon mal für Frust. Wenn nur noch ein Feld abgeräumt werden muss, aber partout keine Dreierkolonne dazu baubar ist, wird's mühsam. Die nette Aufmachung mit den antiken Bauwerken ist gelungen, trotzdem ist "7 Wonders" eher was für zwischendurch. Zu Dauerpartien fehlt die Abwechslung, da macht es z.B. "Puzzle Quest" mit seinem Rollenspielrahmen besser. Dafür klappt hier die DS-Touchscreen-Bedienung, womit die Entscheidung zwischen PSP- und DS-Version reine Geschmacksfrage ist.



DS Oben ist nix los: Auf dem DS könnt Ihr Euch getrost auf den unteren Bildschirm konzentrieren.



PSP Anfangs fällt das Abbauen der Hintergrundsteine noch leicht.

DS-Faktor

Auf dem DS turnen Eure antiken Bauarbeiter auf dem oberen Bildschirm herum statt wie bei der PSP neben dem Spielfeld. Aber auf Eure Aktionen hat das ohnehin keinen Einfluss und dient nur als Gimmick; lediglich die Hilfe-Einblendungen haben minimalen Nutzwert. Geknobelt wird ausschließlich auf dem Touchscreen und nur per Stylus, dessen Abfrage dafür genau und fehlerlos erfolgt. Das Mikro bleibt auch diesmal außen vor.

Dualscreen  | Touchscreen  | Mikrofon 

Arkanoid DS

Reaktion >> Geschicklichkeit



DS Klar und einfach: "Arkanoid" verzichtet im Gegensatz zum Markenkollegen "Space Invaders Extreme" auf Grafikmätzchen – und sieht darum etwas fade aus.

Taito wühlt weiter in der Oldie-Kiste: Neben "Space Invaders Extreme" (Seite 48) schafft ein weiterer Spielhallen-Veteran den Sprung nach Europa: "Arkanoid" basiert auf dem Konzept von "Breakout" – haltet mit einem seitlich beweglichen Schläger einen Ball im Spiel, der am oberen Bildrand Steine durch Kontakt zerbröselt.

Damit die Aufgabe nicht zu monoton ausfällt, ändert sich mit jedem Level der Aufbau der Blöcke, die teilweise mehrfach getroffen werden müssen, sich bewegen oder gar als unzerstörbare Hindernisse dienen. Zum Glück gibt's regelmäßig Bonuskapseln, die Euch Hilfsmittel verabreichen. Außerdem dürfen per WiFi bis zu vier Blockbrecher ran. *us*

Ulrich Steppberger

6 von 10

"Der Steinchenabbau ist kein Brecher"

"Arkanoid" war zur Heimcomputerzeit eine reizvolle neue Ausführung von "Breakout", doch heute hätte das Drumherum beim DS-Debüt prickelnder ausfallen dürfen. Neue Ideen gibt es keine, das arg hohe Spielfeld bringt keinen echten Nutzen und die einzige Innovation erleben nur Zocker, die sich das Controller-Paddle aus Japan besorgen. Übrig bleibt somit ein ordentlicher Geschicklichkeitstest, der keine groben Schnitzer hat, aber auch sonst nicht viel leistet - "Nervous Brickdown" hat gezeigt, dass es einfallsreicher geht.

DS-Faktor

Die Blockbröselei geht über beide Bildschirme und berücksichtigt bei der Flugbahn auch den nicht sichtbaren Bereich. Zur besseren Steuerung solltet Ihr auf jeden Fall den Stylus nutzen; oder Ihr greift zum coolen Paddle-Controller - den gibt's allerdings nur als Import direkt aus Japan (ca. 20 Euro).

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Taito, Japan
Hersteller	>> Square-Enix
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> Juli

frei USK

Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Nervous Brickdown (74 von 100 in Ausgabe 9)

Arkanoid DS

Pro
- einfaches, gutes Spielprinzip
- viele Levels
- zahlreiche Extras freischaltbar

Contra
- fade Präsentation
- auf Dauer wenig Abwechslung
- keine neue Ideen

Multiplayer 6 von 10
1 bis 4 lokal, ein Modul pro Spieler

Grafik 3 von 10

Sound 6 von 10

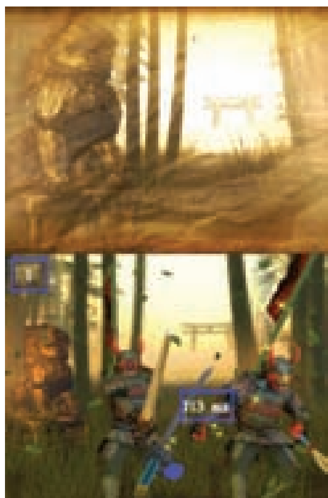
63 von 100 SPIELSPASS

Neuauflage des "Breakout"-Nachfahren, die dem Original treu bleibt und etwas Pfiff vermissen lässt.



Ninja Reflex

Reaktion >> Geschicklichkeit



DS Das Spannendste an "Ninja Reflex": die Schwert-Prüfung.



DS-Faktor

Sämtliche Menüs und Spielszenen erscheinen auf dem unteren Touchscreen. Oben gibt es entweder die Erklärungen oder hübsch anzusehende Zeichnungen. Das Mikrofon braucht Ihr gar nicht, dafür ist der Stylus im Dauereinsatz: Jede Disziplin wird ausschließlich mit dem Plastikgriffel gespielt.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Ihr wollt Ninja werden, habt aber kein Geld, Euch in einem fernöstlichen Kloster ausbilden zu lassen? Pech, denn in "Ninja Reflex" lernt Ihr nichts, was nicht schon andere Minispiel-Sammlungen gezeigt haben: In mageren sechs Disziplinen fangt Ihr mit dem Stylus Fliegen, Glühwürmchen und Fische per Antippen, werft Shuriken auf Papp-Ninjas, wehrt feindliche Schwerthiebe ab und kämpft mit der umständlichen Steuerung des Nunchuku. Nach einigen Durchläufen fordert Euch der Sensei zur Gürtelprüfung, bei der Ihr bis zum Schwarzgurt aufsteigt und neue Aufgaben freischaltet: Statt 'Fange alle Fische' heißt es dann 'Fange alle großen Fische'. Schade, denn technisch gibt es nichts zu meckern – schöne Animationen und stilvoller Sound verbreiten stilvolle Asien-Atmosphäre. *jk*

Schwierigkeit >> einfach	
Entwickler	>> Sanzaru Games, USA
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

USK 12

Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Mario Party DS (80 von 100 in Ausgabe 10)

Ninja Reflex

Pro
- stimmungsvolles Design
- prima Stylus-Steuerung
- deutsche Sprachausgabe

Contra
- nur sechs Minispiele
- lächerlicher Mehrspieler-Modus
- Dualscreen wird kaum genutzt

Multiplayer 2 von 10 — 1 bis 4, lokal, ein DS für alle
Grafik 7 von 10
Sound 7 von 10

56 von 100 SPIELSPASS

Für 30 Euro zu wenig Substanz: Sechs Minispielchen werden trotz des redefreudigen Senseis schnell langweilig.

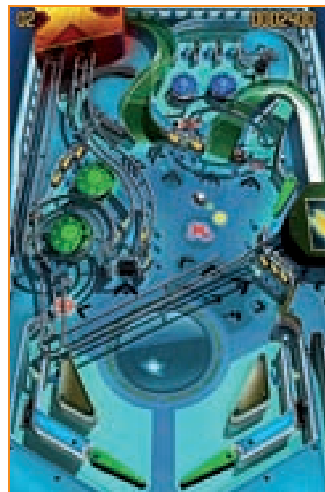
Jan Königsfeld 6 von 10

"Knapp bemessene Minispiel-Sammlung"

Wirklich schlecht ist "Ninja Reflex" nicht: Die Präsentation ist stimmungsvoll, der deutsch sprechende Sensei ganz witzig und die Steuerung funktioniert prima. Das Spiel geriet nur viel zu kurz. Als freispielbare Boni wäre das Volumen okay, für 30 Euro aber nicht. Keines der Spielchen ruft das 'nur noch eine Runde'-Gefühl hervor. Die verschiedenen Aufgabenstellungen reißen da auch nicht viel raus. Der Mehrspieler-Modus ist lächerlich: Nur drei Disziplinen können abwechselnd an einem DS gespielt werden. Das gab's schon mal besser.

Powershot Pinball Constructor

Reaktion >> Flipper



DS-Faktor

Der Flipper füllt beide Bildschirme. Das Problem: In der Lücke zwischen den Displays seht Ihr nicht, was der Ball gerade macht. Wahlweise bedient Ihr die Flipperhebel mit den Schultertasten oder via Stylus: Tippt auf die linke oder rechte Seite des Touchscreens, um die entsprechenden Schläger zu aktivieren.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



DS Dürftig: Im Editor könnt Ihr nur wenige Elemente positionieren.

Oxygens Hosentaschen-Flipper verspricht laut Anleitung endloses Flipper-Vergnügen. Magere drei Tische plus simpelste Varianten aus dem Editor lassen da aber bereits anderes vermuten. Genre-Standard: Schießt Eure Kugel mittels Flipperhebeln auf Rampen, Bumper oder Slingshots, um Punkte-Boni abzusahnen. Daneben verspricht der Spieletitel einen weiteren Aspekt: Im Flipper-Editor wählt Ihr sechs Tisch-Vorlagen, die per Stylus mit Elementen aufgepeppt werden. Leider platziert Ihr nur bis zu drei Bumper und Dreiersets an Targets (Zielscheiben, die mit der Kugel getroffen werden müssen). Viel mehr dürft Ihr nicht gestalten, denn Rampen, Kicker oder Slingshots fehlen kommentarlos. Den selbst erstellten Flipper testet Ihr umgehend auf Spielbarkeit. Bis zu sechs Tische haben auf dem Modul Platz. Diese übertragt Ihr zu Freunden und lasst so die Highscore-Jagd beginnen. *ts*

Schwierigkeit >> einfach	
Entwickler	>> Oxygen, England
Hersteller	>> Oxygen
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK frei

Alternativen

PSP	Gottlieb Pinball Classics (84 von 100 in Ausgabe 3)
DS	Metroid Prime Pinball (70 von 100 in Ausgabe 4)

Powershot Pinball Constructor

Pro
- die nervige Musik lässt sich leiser drehen...

Contra
- ...aber nicht abschalten
- unterirdische Ballphysik
- billiger Flippertisch-Editor
- umständliche Menüs

Multiplayer 3 von 10 — 1 bis 4, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik 3 von 10
Sound 1 von 10

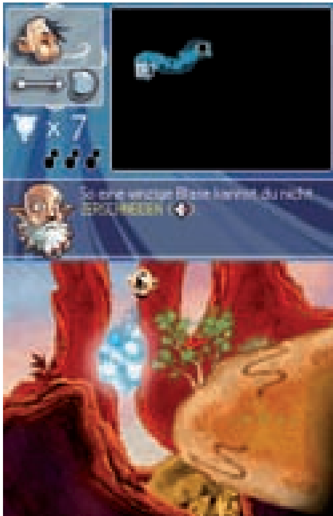
28 von 100 SPIELSPASS

Üble Ballphysik, langweilige Tische und ein schäbiger Editor: Die spaßfreie Flipperei schreckt selbst Fans ab.

Thomas Stuchlik 2 von 10

"Langweilige Kugelei zum Davonlaufen"

Also das haben die ins Abseits gerutschten Flipperautomaten wirklich nicht verdient: Oxygens lieblos hingeschludertes Machwerk tötet jede Lust an den altehrwürdigen Spaßmaschinen. Schuld daran ist die nicht vorhandene Abwechslung und die fragwürdige Ballphysik. Die ruckelnde Kugel säuft allzu oft in der nicht sichtbaren Zone zwischen den Screens ab. Der im Titel erwähnte "Constructor" scheint schließlich ein Witz der Programmierer zu sein. Und im Mehrspieler-Modus gilt das Motto: Geteiltes Leid ist doppeltes Leid!



DS Die Karte oben wird erst nach und nach aufgefüllt.



DS Eine verfahrene Situation: Die Klebelianen halten Eure Blase gefangen. Da hilft ein beherzter Stylus-Strich, wenn Ihr Eure Schneidefähigkeit aktiviert habt.

Soul Bubbles

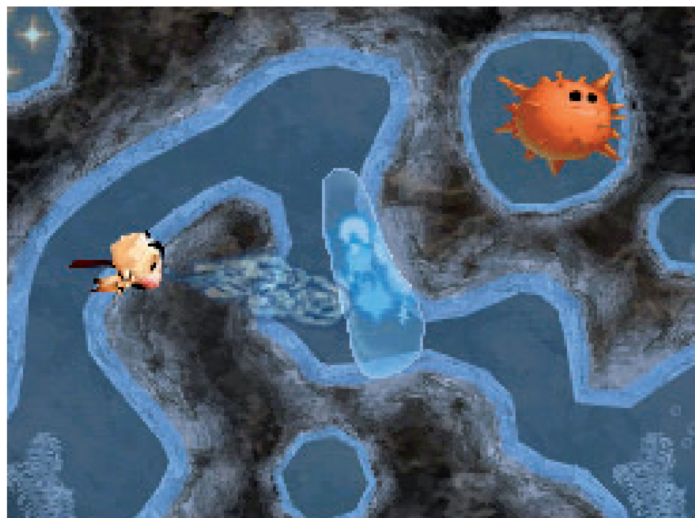
Reaktion >> Geschicklichkeit

Wisst Ihr, wie Seelen an ihr Ziel kommen? Nein? Dann ist „Soul Bubbles" genau das Richtige für Euch. In Eidos' friedlichem Geschicklichkeitsspaß übernehmt Ihr nämlich die Rolle eines Hirten, der die spirituellen Überreste sicher an allen Gefahren vorbeischleusen soll.

In der Praxis gestaltet sich diese Aufgabe so, dass Ihr mit dem Stylus eine Luftblase auf den Bildschirm zeichnet, in der die Seelen schweben. Die könnt Ihr nun mit Pustern (ausgeführt durch Wischer über den Touchscreen) transportieren. Natürlich ist das alles nicht so einfach, wie es sich anhört, denn in den sieben New-Age-Umgebungen lauern allerlei Gefahren auf Eure zarten Schützlinge.

Zunächst müsst Ihr durch verwinkelte Höhlen navigieren – dazu seht Ihr zwar eine Karte, doch auf der werden nur bereits erkundete Bereiche eingezeichnet. Außerdem wollen Flugwesen die Blase entführen, stachlige Zeitgenossen bringen sie zum Platzen und klebrige Lianen halten sie fest. Aber Ihr besitzt ja nicht nur einen starken Atem, sondern auch Hilfsmittel. So vertreibt Ihr mit dem Schneider Schurken und kappt störendes Buschwerk. Auch Eure Blase könnt Ihr zeitweise teilen, denn nur so kommt Ihr durch enge Passagen – die fröhlichen "LocoRoco"-Blobs lassen grüßen. Außerdem manipuliert Ihr die Größe des schimmernden Containers, um Schaltermechanismen zu aktivieren.

Je weiter Ihr kommt, desto mehr Grips wird notwendig, denn manche Hindernisse erscheinen anfangs undurchdringlich. Wie soll etwa eine zarte Blase eine feurige Sperre überwinden? Wer sich umschaut, findet wahrscheinlich irgendwo ein Gewässer – schnappt Euch dort kurzerhand eine Kugel voll Nass und lasst sie über den Flammen platzen... *us*

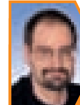


DS Euer putziger Seelenhirte ist ein echtes Naturwunder: Selbst unter Wasser kann er mit ausdauerndem Atem die Blase antreiben.

DS-Faktor

Obwohl es bei "Soul Bubbles" um Gepuste geht, ersparen uns die Entwickler exzessiven Mikroeinsatz – nur ganz zu Beginn blast Ihr einmal symbolisch drauf. Ansonsten greift Ihr zum Stylus, um Eure Blase zu kontrollieren, während mit dem Steuerkreuz die einzelnen Fähigkeiten Eures Hirten aktiviert werden. Das Geschehen spielt sich auf dem unteren Bildschirm ab; die Karte oben ist aber eine gute Orientierungshilfe und kann auch nach unten gezogen werden.

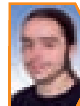
Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Ulrich Steppberger 9 von 10

"Diese Spielspaßblase platzt nicht so schnell"

Ich kann Matthias nicht zustimmen, für mich sind die Rätseleinlagen nicht überproportioniert und machen gerade die Würze des Spiels aus. Es bereitet Freude, wenn meine Seelenblase durch meinen Grips und mein Reaktionsvermögen eine weitere knifflige Passage überstanden hat. Die hübsche New-Age-Optik und der passende sphärische Sound geben dem Abenteuer ein eigenes Flair und passen zur friedvollen Stimmung. Recht hat Matthias allerdings mit der Steuerung, gerade in engen Abschnitten kann's schon mal störrische Reaktionen geben – trotzdem mache ich sehr gerne den Seelenhirten.



Matthias Schmid 6 von 10

"Nicht viel mehr als heiße Luft"

Holla, die Waldfee – was ein schickes Handheld-Spiel. Und dann noch eines, das die DS-spezifischen Vorzüge so gut nutzt. Etwa zehn Minuten lang gefiel mir "Soul Bubbles" richtig gut – doch dann platzte die Spielspaßblase. Statt eines schwungvollen Spielablaufes, wie ihn Vorzeigetitel wie "LocoRoco" und "Kirby: Power-Malpinsel" bieten, wird hier der Spielfluss ständig ausgebremst: Alle Nase lang muss ich die Blasen zerschneiden und wieder vereinen oder wegen der teils ungenauen Steuerung meinen Pusterich neu positionieren. Anstatt der vielen Knobeleien hätte ich mir rasante Geschicklichkeitseinlagen gewünscht.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Mekensleep, Frankreich
Hersteller	>> Eidos
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> Mitte Juni



Alternativen

PSP	**LocoRoco** (90 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**Drawn to Life: Mal-Held sein** (80 von 100 in Ausgabe 9)



Soul Bubbles

Pro	+ märchenhafte Optik + originelles Grundprinzip + fordernde Levels
Contra	– ziemlich rätsellastig – Kontrolle der Blase kann manchmal fummelig sein



Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 9 von 10



Sound: 8 von 10



83 von 100 SPIELSPASS

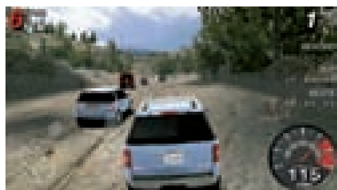
Originelle Mischung aus Geschicklichkeitstest und Knobeleinlagen mit ungewöhnlicher Aufmachung.



Offroad

Rennspiel >> Arcade

Der nichtssagende Titel ist Programm: "Offroad" ist der Querfeldein-Ausflug von den gleichen Entwicklern, die seit Jahren diverse 08/15-Rennspiele mit Ford-Fahrzeugen basteln. Wieder mal gibt's bei Technik und Ausführung nichts Gravierendes zu meckern – doch das Resultat ist ein Musterbeispiel an uninspiriertem Design. Umfang und Fahrverhalten stimmen, aber es kommt nie Spannung auf – und gerade für die PSP gibt's zahllose bessere Raser.



Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Empire
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Offroad

Multiplayer	6 von 10	1 bis 6, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	

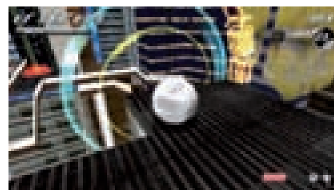
59 von 100 SPIELSPASS

Ordentliches, aber unspektakuläres Rennspiel, das keiner braucht.

Spinout

Reaktion >> Geschicklichkeit

Kennt Ihr "Super Monkey Ball"? Streicht die lustigen Affen und macht aus der Bonbon-Grafik triste SciFi-Szenarien, schon habt Ihr "Spinout". Außerdem kontrolliert Ihr hier Euer Spielgerät in Form einer Kugel direkt, statt die Umgebung zu kippen. Einfacher wird's dadurch aber nicht, denn unnötig komplizierte und unübersichtliche Levels sorgen für zahlreiche nervige Stellen und Ärgernisse. Wer frustresistent ist, darf sich mal dran versuchen.



Schwierigkeit >> schwer	
Hersteller	>> Ghostlight
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> im Handel



Spinout

Multiplayer	5 von 10	1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik	5 von 10	
Sound	5 von 10	

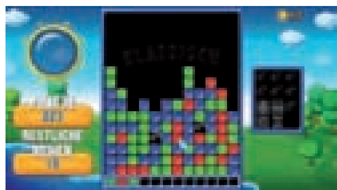
52 von 100 SPIELSPASS

Knifflige Kugelrollerei mit fader Grafik und vielen Frustmomenten.

Super Collapse 3

Denken >> Knobelspiel

Einfacher geht's kaum: In einem Spielfeld werden von unten stets bunte Blöcke nachgeschoben, die Ihr abbauen müsst. Das geschieht, indem Ihr auf einen klickt, dann werden alle daran angeschlossenen gleichfarbigen Elemente mit entfernt. Das ist kurzzeitig ganz lustig, auf Dauer aber zu eintönig, zumal die besonders spartanische Grafik keinen Anreiz bietet, länger zu knobeln. Wenigstens gibt's einen Duell-Modus, der kurzzeitig unterhält.



Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Codemasters
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Super Collapse 3

Multiplayer	5 von 10	1 bis 2, lokal, eine Disc für alle
Grafik	2 von 10	
Sound	4 von 10	

52 von 100 SPIELSPASS

Schlichte Knobelei mit einfachem Konzept, aber wenig Langzeitmotivation.

Die ultimative Brettspiele-Sammlung

Reaktion >> Geschicklichkeit

Mussten PSP-Spieler bislang neidisch auf die DS-Kollegen mit ihren "42 Spieleklassikern" sein, erhalten sie jetzt eine gelungene eigene Sammlung. Bei der sind zwar 'nur' 24 Disziplinen dabei, darunter aber interessante Puzzles und viele Dauerbrenner wie Mahjong, Sudoku, Schach und Othello. Die Grafik ist zweckmäßig, nur die Anleitungen fallen teilweise zu knapp aus. Trotzdem finden wir: Gesellschaftsspieler dürfen gerne zugreifen.



Schwierigkeit >> einfach bis schwer	
Hersteller	>> Empire
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Die Brettspiele-Sammlung

Multiplayer	7 von 10	1 bis 6, lokal, eine Disc für alle
Grafik	4 von 10	
Sound	5 von 10	

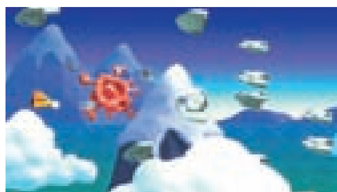
70 von 100 SPIELSPASS

Nicht schlecht: zwei Dutzend Gesellschaftsspiele zum Schnäppchenpreis.

Platypus

Action >> Shoot'em-Up

"Platypus" greift das uralte Spielprinzip des seitwärts scrollenden Ballerspiels auf. Mit einem Knetgummi-Raumschiff düst Ihr durch 30 niedlich modellierte Levels und feuert ohne Pause auf Feindformationen. So weit, so gut. Die Sache hat jedoch einen Haken: "Platypus" langweilt Euch mit gleichförmigen Levels und nervt mit planlosem Power-Up-System sowie oft nicht zu erkennenden Feindprojektilen – schade, denn sympathisch ist die Ballerei schon.



Schwierigkeit >> schwer	
Hersteller	>> Codemasters
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Platypus

Multiplayer	5 von 10	1 bis 2, lokal, eine Disc für alle
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	

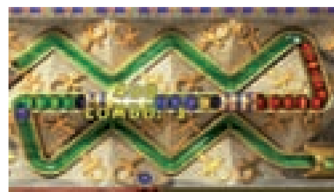
49 von 100 SPIELSPASS

Optisch putzige, spielerisch jedoch höchst durchschnittliche Schießerei.

Luxor: Pharao's Challenge

Denken >> Knobelspiel

Wie "7 Wonders of the Ancient World" (Test auf Seite 62) ist auch "Luxor" eine schamlose Wiederverwertung eines bekannten PC-Knoblers – hier diente "Zuma" als Vorlage. Schießt von unten bunte Kugeln auf eine Murmelkette, um mindestens drei gleichfarbige zusammen zu bringen, damit sie verschwinden. Durch die in jedem Level unterschiedlichen Bahnen erwartet uns etwas Abwechslung, trotzdem macht sich bald Monotonie breit.



Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Codemasters
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Luxor: Pharao's Challenge

Multiplayer	nicht möglich	
Grafik	3 von 10	
Sound	4 von 10	

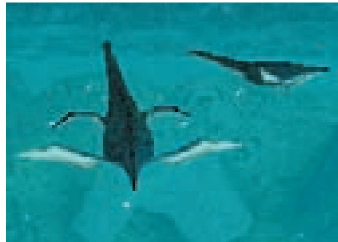
61 von 100 SPIELSPASS

Solide Kugelknobelei, der es auf Dauer an Abwechslung fehlt.

Sea Monsters

Abenteuer >> Action-Adventure

In Anlehnung an die gleichnamige National-Geographic-Doku steckt Euch "Sea Monsters" in die schuppige Haut von sechs Meeresungeheuern: Ihr taucht durch einen hässlichen Pixelozean, schnappt ab und an nach Luft, geht auf die Jagd und sammelt (mit Hilfe des Radars) Teile von Fossilien ein. Einzig die gelungene Stylus-Steuerung rettet das langweilige Schwimmspiel vor dem Absaufen.



Schwierigkeit >> mittel

Hersteller	>> Zoo Digital
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Sea Monsters

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	3 von 10
Sound	5 von 10

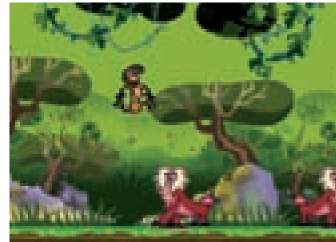
29 von 100 SPIELSPASS

Nix zu tun: pixeliger Langweiler für anspruchslose Sammlernaturen.

George der aus dem Dschungel kam

Reaktion >> Jump'n'Run

Der tollpatschige Tarzan-Verschnitt macht sich auf den Weg durch den Urwald und kämpft mit allerlei Getier, noch viel mehr aber mit einer nervigen Steuerung und oft nicht nachvollziehbarem Sprungverhalten. Dazu kommen nervige Situationen, in denen Ihr gar nicht erst seht, wohin Ihr springt. Ein paar ordentliche Minispiel-Einlagen gibt's zwar auch, die retten aber nicht mehr viel.



Schwierigkeit >> mittel

Hersteller	>> Ignition
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



George aus dem Dschungel

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

37 von 100 SPIELSPASS

Standard-Hüpferei, die mit unausgegorener Steuerung piesackt.

Showtime Championship Boxing

Sport >> Boxen

Ihr wollt bei einigen kernigen Boxrunden auf dem DS richtig Frust abbauen? Dann macht um dieses Spiel einen großen Bogen. Ihr würdet Euch nur über das simpel-miese Kampfsystem, die ungenauen Kontrollen und den gähnend langweiligen Kampfverlauf ärgern – da nutzen auch 14 verschiedene Fighter und eine ordentliche Grafik nix. Nach dem Spiel wollt Ihr am liebsten die Entwickler vermöbeln.



Schwierigkeit >> mittel

Hersteller	>> Zoo Digital
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Showtime Champ. Boxing

Multiplayer	2 von 10
1 bis 2	lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik	5 von 10
Sound	3 von 10

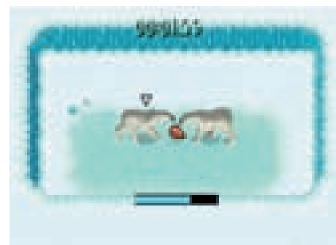
20 von 100 SPIELSPASS

Schnarchsport im Ring: dämliches Simpel-Boxen mit mieser Steuerung.

Arctic Tale

Abenteuer >> Action-Adventure

Kleines Arktik-Abenteuer für kleine DS-Besitzer: In Gestalt von Eisbär, Walross, Polarfuchs oder Orca tigert Ihr durchs ewige Eis, sammelt fleißig Symbole und versucht Euch an 16 supersimplen Minispielen. Saust eine Eisrutsche hinab, raftet auf einer Scholle oder balgt Euch ums Futter. Leider versprüht die stets gleiche Grafik keinerlei Charme – dank der Karte verlauft Ihr Euch aber kaum.



Schwierigkeit >> einfach

Hersteller	>> Zoo Digital
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Arctic Tale

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	3 von 10
Sound	4 von 10

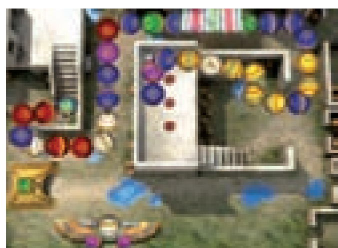
42 von 100 SPIELSPASS

Geht lieber Flocke gucken: harmloses Tierabenteuer ohne Liebe zum Detail.

Luxor: Pharao's Challenge

Denken >> Knobelspiel

Auf dem DS macht "Luxor" eine etwas schlechtere Figur, was vor allem am Bildschirmaufbau liegt. Durch die kleineren Dimensionen wirkt das Spielfeld gedrängter und das Geschehen hektischer. Ansonsten gilt die gleiche Kritik wie bei der PSP-Version, außerdem haben Nintendo-Fans schon seit langem mit "Actionloop" eine bessere und variantenreichere Alternative greifbar.



Schwierigkeit >> mittel

Hersteller	>> Codemasters
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Luxor: Pharao's Challenge

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	3 von 10
Sound	4 von 10

60 von 100 SPIELSPASS

Ordentliche Knobelei mit Bällchen, die sich zu gedrängt anfühlt.

Teenage Zombies

Reaktion >> Jump'n'Run

Dass Untote nicht immer nur auf Gewalt und Blut stehen, beweist "Teenage Zombies" auf humorvolle Weise. Mit einem verstorbenen Jungspund-Trio zieht Ihr durch in alle Richtungen scrollende Levels und überwindet Hindernisse mit den jeweiligen Spezialfähigkeiten Eurer Anti-Helden. Grafisch ist's etwas bieder, für ein paar gelungene Hüpfstunden taugt der Titel aber.



Schwierigkeit >> mittel

Hersteller	>> Ignition
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Teenage Zombies

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

62 von 100 SPIELSPASS

Skurrile Hüpferei mit sinnvoll eingebauten Knobel-Elementen.



TOP 20

An dieser Stelle präsentieren wir für jedes Genre die 20 besten PSP- und DS-Spiele – basierend auf den Wertungen der vergangenen Ausgaben. Wie lange ein Spiel in den Bestenlisten bleibt, hängt vom Erscheinungsdatum ab: Im Jahr 2010 macht es wenig Sinn, eine Neuheit vom Dezember 2005 zu listen. Insofern verbannen wir gelegentlich ältere Spiele.

Sport

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Virtua Tennis 3	PSP	Sega	Tennis	89	Ausgabe 8
Virtua Tennis World Tour	PSP	Sega	Tennis	89	Ausgabe 1
Pro Evolution Soccer 2008	PSP	Konami	Fußball	87	Ausgabe 11
NHL 07	PSP	Electronic Arts	Eishockey	86	Ausgabe 5
WWE Smackdown vs. Raw 2008	PSP	THQ	Wrestling	86	Ausgabe 10
Everybody's Golf 2 NEU	PSP	Sony	Golf	85	Ausgabe 12
Tony Hawk's Underground 2 Remix	PSP	Activision	Skateboard	85	Ausgabe 1
Tony Hawk's Proving Ground	DS	Activision	Skateboard	85	Ausgabe 10
Tony Hawk's Project 8	PSP	Activision	Skateboard	84	Ausgabe 8
FIFA 08	PSP	Electronic Arts	Fußball	84	Ausgabe 10
Tiger Woods PGA Tour 08	PSP	Electronic Arts	Golf	82	Ausgabe 10
UEFA Champions League 06-07	PSP	Electronic Arts	Fußball	82	Ausgabe 8
FIFA 07	DS	Electronic Arts	Fußball	82	Ausgabe 6
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	DS	Sega	Mehrkampf	81	Ausgabe 11
New International Track & Field NEU	DS	Konami	Mehrkampf	81	Ausgabe 12
NBA Live 07	PSP	Electronic Arts	Basketball	81	Ausgabe 5
Madden NFL 08	PSP	Electronic Arts	American Football	81	Ausgabe 9
WWE Smackdown vs. Raw 2008	DS	THQ	Wrestling	80	Ausgabe 10
SSX on Tour	PSP	Electronic Arts	Snowboard	80	Ausgabe 2
Sega Superstars Tennis NEU	DS	Sega	Tennis	79	Ausgabe 12

Denken

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Advance Wars: Dual Strike	DS	Nintendo	Runden-Strategie	90	Ausgabe 1
Final Fantasy Tactics: War of the Lions	PSP	Sqare-Enix	Runden-Strategie	90	Ausgabe 9
Civilization Revolution NEU	DS	Take 2	Runden-Strategie	88	Ausgabe 12
Advance Wars: Dark Conflict	DS	Nintendo	Runden-Strategie	88	Ausgabe 11
Final Fantasy Tactics A2: Grimoire... NEU	DS	Square-Enix	Runden-Strategie	88	Ausgabe 12
Nintendogs	DS	Nintendo	Simulation	88	Ausgabe 1
Tetris DS	DS	Nintendo	Knobelspiel	88	Ausgabe 4
Animal Crossing: Wild World	DS	Nintendo	Simulation	87	Ausgabe 4
Disgaea: Afternoon of Darkness	PSP	Koei	Runden-Strategie	86	Ausgabe 11
Anno 1701	DS	Buena Vista	Aufbau-Strategie	85	Ausgabe 8
Puzzle League DS	DS	Nintendo	Knobelspiel	85	Ausgabe 9
Exit	PSP	Taito	Knobelspiel	85	Ausgabe 3
Lumines 2	PSP	Ubisoft	Knobelspiel	84	Ausgabe 6
Lumines	PSP	Ubisoft	Knobelspiel	83	Ausgabe 1
Field Commander	PSP	Ubisoft	Runden-Strategie	83	Ausgabe 5
Final Fantasy 12: Revenant Wings	DS	Square-Enix	Echtzeit-Strategie	82	Ausgabe 11
Lemmings	PSP	Sony	Knobelspiel	82	Ausgabe 3
Metal Gear Acid 2	PSP	Konami	Runden-Strategie	82	Ausgabe 4
Picross DS	DS	Nintendo	Knobelspiel	81	Ausgabe 8
Patapon	PSP	Sony	Echtzeit-Strategie	80	Ausgabe 11

Reaktion

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
New Super Mario Bros.	DS	Nintendo	Jump'n'Run	92	Ausgabe 5
LocoRoco	PSP	Sony	Geschicklichkeit	90	Ausgabe 5
Sonic Rush Adventure	DS	Sega	Jump'n'Run	87	Ausgabe 9
Yoshi's Island DS	DS	Nintendo	Jump'n'Run	86	Ausgabe 6
Daxter	PSP	Sony	Jump'n'Run	86	Ausgabe 4
Sega Mega Drive Collection	PSP	Sega	Spielesammlung	86	Ausgabe 6
Sonic Rush	DS	Sega	Jump'n'Run	85	Ausgabe 2
Gottlieb Pinball Classics	PSP	System 3	Pinball	84	Ausgabe 3
Ultimate Ghosts'n Goblins	PSP	Capcom	Jump'n'Shoot	84	Ausgabe 5
Soul Bubbles NEU	DS	Eidos	Geschicklichkeit	83	Ausgabe 12
Mega Man Powered-Up	PSP	Capcom	Jump'n'Run	83	Ausgabe 4
Capcom Classics Collection Reloaded	PSP	Capcom	Spielesammlung	83	Ausgabe 6
Me & My Katamari	PSP	Namco	Geschicklichkeit	83	Ausgabe 4
Capcom Classics Collection Remixed	PSP	Capcom	Spielesammlung	82	Ausgabe 5
Mega Man ZX Advent	DS	Capcom	Jump'n'Run	81	Ausgabe 11
Elite Beat Agents	DS	Nintendo	Musikspiel	80	Ausgabe 9
Drawn to Life: Mal-Held sein	DS	THQ	Jump'n'Run	80	Ausgabe 9
Mario Party DS	DS	Nintendo	Partyspiel	80	Ausgabe 10
Mega Man X: Maverick Hunter	PSP	Capcom	Jump'n'Run	80	Ausgabe 3
Trauma Center: Under the Knife	DS	Atlus	Geschicklichkeit	80	Ausgabe 3

Rennspiele

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Mario Kart DS	DS	Nintendo	Fun-Racer	91	Ausgabe 2
Ridge Racer 2	PSP	Namco	Arcade	91	Ausgabe 5
Ridge Racer	PSP	Namco	Arcade	90	Ausgabe 1
Burnout Legends	PSP	Electronic Arts	Arcade	90	Ausgabe 1
DTM Race Driver 3 Challenge	PSP	Codemasters	Simulation	86	Ausgabe 7
DTM Race Driver 2	PSP	Codemasters	Simulation	86	Ausgabe 1
Wipeout Pulse	PSP	Sony	Arcade	86	Ausgabe 10
Wipeout Pure	PSP	Sony	Arcade	86	Ausgabe 1
Burnout Dominator	PSP	Electronic Arts	Arcade	85	Ausgabe 8
Out Run 2006: Coast 2 Coast	PSP	Sony	Arcade	85	Ausgabe 3
WRC	PSP	Sony	Simulation	84	Ausgabe 2
Race Driver: GRID NEU	DS	Codemasters	Simulation	83	Ausgabe 12
DTM Race Driver 3: Create & Race	DS	Codemasters	Simulation	83	Ausgabe 9
Test Drive Unlimited	PSP	Atari	Simulation	83	Ausgabe 7
Colin McRae Rally 2005 plus	PSP	Codemasters	Simulation	83	Ausgabe 1
Need for Speed Carbon: Own the City	PSP	Electronic Arts	Arcade	82	Ausgabe 6
L.A. Rush	PSP	Midway	Arcade	81	Ausgabe 6
Ferrari Challenge	DS	System 3	Simulation	80	Ausgabe 11
Midnight Club 3: DUB Edition	PSP	Take 2	Arcade	80	Ausgabe 1
FlatOut: Head On	PSP	Empire	Arcade	78	Ausgabe 11

Action

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Tekken: Dark Resurrection	PSP	Namco	Beat'em-Up	90	Ausgabe 5
God of War: Chains of Olympus	PSP	Sony	Hack'n'Slay	87	Ausgabe 11
Socom: Fireteam Bravo 2	PSP	Sony	Third-Person-Shooter	87	Ausgabe 8
Power Stone Collection	PSP	Capcom	Beat'em-Up	86	Ausgabe 6
Metal Slug Anthology	PSP	Atari/Ignition	Jump'n'Shoot	85	Ausgabe 7
Bleach: The Blade of Fate	DS	Sega	Beat'em-Up	85	Ausgabe 11
Mortal Kombat Unchained	PSP	Midway	Beat'em-Up	85	Ausgabe 6
Street Fighter Alpha 3 Max	PSP	Capcom	Beat'em-Up	85	Ausgabe 3
Syphon Filter: Dark Mirror	PSP	Sony	Third-Person-Shooter	85	Ausgabe 4
Gradius Collection	PSP	Konami	Shoot'em-Up	85	Ausgabe 5
Metroid Prime Hunters	DS	Nintendo	Action-Adventure	85	Ausgabe 4
Ace Combat X	PSP	Bandai-Namco	Flugsimulation	84	Ausgabe 6
Ninja Gaiden: Dragon Sword NEU	DS	Tecmo/Ubisoft	Action-Adventure	83	Ausgabe 12
Ratchet & Clank: Size Matters	PSP	Sony	Jump'n'Run	83	Ausgabe 8
Star Wars: Lethal Alliance	PSP	Ubisoft	Third-Person-Shooter	83	Ausgabe 6
Star Wars: Lethal Alliance	DS	Ubisoft	Action-Adventure	82	Ausgabe 6
Dead Head Fred	PSP	D3 Publisher	Action-Adventure	80	Ausgabe 11
Twisted Metal: Head-On	PSP	Sony	Vehikel-Shooter	80	Ausgabe 2
Def Jam Fight for NY: Takeover	PSP	Electronic Arts	Beat'em-Up	80	Ausgabe 5
Viewtiful Joe: Double Trouble	DS	Capcom	Beat'em-Up	79	Ausgabe 3

Abenteuer

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Legend of Zelda: Phantom Hourglass	DS	Nintendo	Action-Adventure	93	Ausgabe 9
GTA: Vice City Stories	PSP	Take 2	Action-Adventure	92	Ausgabe 6
GTA: Liberty City Stories	PSP	Take 2	Action-Adventure	91	Ausgabe 2
Mario & Luigi: Partners in Time	DS	Nintendo	Action-Rollenspiel	91	Ausgabe 3
Castlevania: Dawn of Sorrow	DS	Konami	Action-Adventure	90	Ausgabe 1
Metal Gear Solid: Portable Ops	PSP	Konami	Action-Adventure	88	Ausgabe 7
Castlevania: Portrait of Ruin	DS	Konami	Action-Adventure	88	Ausgabe 7
The World Ends With You NEU	DS	Square-Enix	Rollenspiel	87	Ausgabe 12
Crisis Core: Final Fantasy 7 NEU	PSP	Square-Enix	Rollenspiel	86	Ausgabe 12
Pokémon: Diamant- & Perl-Edition	DS	Nintendo	Rollenspiel	86	Ausgabe 9
Tomb Raider: Anniversary	PSP	Eidos	Action-Adventure	85	Ausgabe 9
Resident Evil: Deadly Silence	DS	Capcom	Action-Adventure	85	Ausgabe 3
Final Fantasy 3	DS	Square-Enix	Rollenspiel	84	Ausgabe 7
Castlevania: The Dracula X Chronicles	PSP	Konami	Action-Adventure	84	Ausgabe 10
Prince of Persia: Rival Swords	PSP	Ubisoft	Action-Adventure	84	Ausgabe 8
Monster Hunter Freedom 2	PSP	Capcom	Action-Rollenspiel	83	Ausgabe 9
Dragon Quest Monsters: Joker	DS	Square-Enix	Rollenspiel	82	Ausgabe 11
Tales of Eternia	PSP	Ubisoft	Rollenspiel	82	Ausgabe 2
Prince of Persia Revelations	PSP	Ubisoft	Action-Adventure	82	Ausgabe 3
Lego Indiana Jones NEU	DS	LucasArts	Action-Adventure	81	Ausgabe 12

Fragen und Antworten!

Service >>



PORTRÄT: DONKEY KONG

SEITE 73

SEITE 70

GO! EXPLORE FÜR DIE PSP

Das Sony-Handheld wird zum Routenplaner – wir geben Starthilfe und sagen Euch, was der tragbare Navigator drauf hat.





SEITE 82

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

SOLDATEN HANDBUCH

Epische Abenteuer: Beim bombastischen PSP-Ableger der langlebigen Rollenspiel-Serie machen Euch zahlreiche Feinde das Leben schwer – *Mobile Gamer* verrät, wie Ihr die dicken Brocken erledigt.

SEITE 80

SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION

Auf in die große weite Welt: Mit unserer Hilfe macht Ihr Eure Lieblingsnation fit für den globalen Siegeszug.

TIPPS & TAKTIKEN

Alle Tipps in dieser Ausgabe >>

Leseführung >>

Mehr Spaß am Spiel

Auf den folgenden Seiten wollen wir Euch mit Rat und Tat zur Seite stehen und über Hintergründe des Spiele-Business informieren. Braucht Ihr Cheats zu aktuellen Spielen oder gar die Komplettlösung eines komplexen Abenteuers? Kein Problem. Wollt Ihr Euch zum Handheld-Experten mausern oder wissen, wie Ihr wichtige Peripherie sinnvoll nutzt? Willkommen auf unseren Know-how-Seiten. Viele Fragen – wir antworten. Übrigens auch auf ganz normale Leserbriefe, die Ihr bitte an folgende Adresse richtet:

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Wallbergstr. 10
86415 Mering

E-Mail: service@mobile-gamers.de

Know-how >>





Unterwegs navigieren mit Go! Explore

Egal ob im Urlaub, beim Shopping oder auf Geschäftsreise: Die PSP zeigt Euch, wo es lang geht.



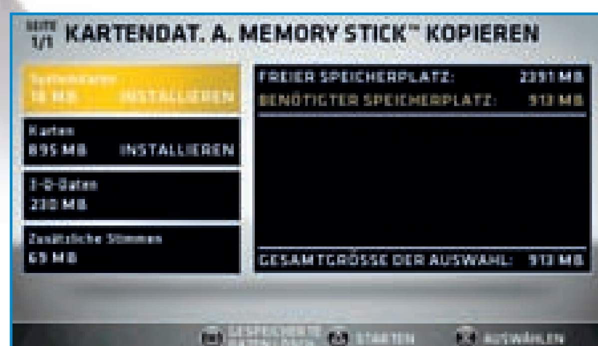
Die PSP mausert sich zum Multitalent: Nach Stadtführer, Sprachtrainer und Messenger will Euch das Sony-Handheld nun den rechten Weg weisen. Das gelingt mit GPS-Sensor und der Navigationssoftware "Go! Explore", die detailliertes Kartenmaterial für die Regionen Großbritannien, Irland, Frankreich, Deutschland, Österreich, Schweiz, Spanien, Portugal, Italien, Nordeuropa und Benelux enthält – ein mächtiges Navigationspaket, mit dem Ihr Euch in ganz Europa zurechtfindet. Wie das funktioniert und welche Vorbereitungen nötig sind, klärt *Mobile Gamer* an dieser Stelle. *oe*

Internet-Adressen >>

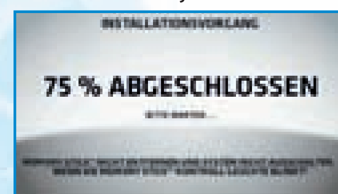
Angebot	WWW-Adressen
Go! Explore	www.gopspgo.com/de_DE/#/GoExplore/
Playstation Store	http://store.playstation.com/

1 Die Installation

"Go! Explore" kommt zwar auf UMD zu Euch, wird aber teilweise bzw. komplett auf dem Memstick installiert. Ihr landet beim ersten Start der Software in einem Menü, mit dem Ihr Systemdaten, Karten, 3D-Daten und digitale Stimmen auf die Speicherkarte kopiert – je mehr Daten Ihr jetzt übertragt, desto flotter agiert später die Software. Und das ist wichtig, schließlich soll "Go! Explore" dynamisch mit Umwegen, Baustellen und anderen Überraschungen klarkommen. Die Mindestinstallation mit lediglich den Systemdaten belegt 18 MB Speicher, wir empfehlen aber zusätzlich die Installation des Kartenmaterials (895 MB). Startet die Übertragung mit der ▲-Taste und legt die PSP beiseite: Das Speichern der Systemdaten und Karten dauert etwa 30 Minuten. Ihr müsst Euch aber nicht sofort entscheiden: In den Einstellungen lassen sich die Daten auch nachträglich auf Memstick übertragen und löschen. Allerdings solltet Ihr den Platz auf der Karte nicht bis aufs letzte Byte ausreizen: „Go! Explore" wird mit Downloads (z.B. Updates) und eigenen Daten (persönliche Routen und Adressen) weiteren Speicher belegen. Daher ist ein Memstick ab zwei Gigabyte empfehlenswert.



Nach dem ersten Start landet Ihr in diesem Menü: Wählt aus, welche Daten auf den Memstick übertragen werden.



Langwierige Installation: Wer alle Elemente auf den Memstick kopiert, muss einige Zeit warten.

2 Erste Schritte

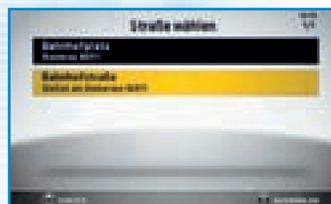


Damit "Go! Explore" Eure Position findet, müsst Ihr den GPS-Sensor in die USB-Schnittstelle des Handhelds stöpseln. Startet anschließend die Software, klickt Euch in die 'Einstellungen' und dann auf 'GPS' – hier wird der Status angezeigt. Für die Ortsbestimmung braucht der Sensor die Signale von mindestens vier GPS-Satelliten. Dazu müsst Ihr unter freiem Himmel stehen und einige Minuten warten: Sobald die Software die nötigen Daten empfängt, werden Genauigkeit, Höhenlage und Geschwindigkeit angezeigt – jetzt könnt Ihr navigieren. Klickt Euch zurück ins 'Hauptmenü' und wählt 'Karte erkunden'. In diesem Modus zeigt Euch "Go! Explore" stets die nähere

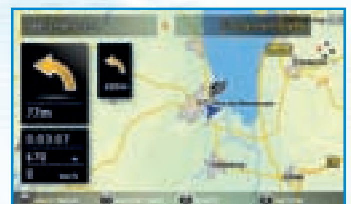
Wartet nach dem Start der Software wenige Minuten, bis der Sensor die Signale mehrerer GPS-Satelliten empfängt.

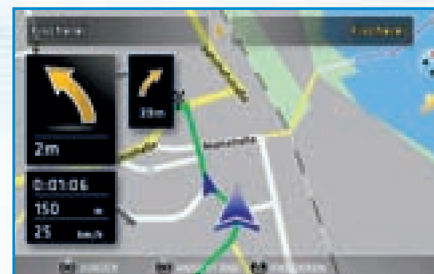
Umgebung, mit den Schultertasten dürft Ihr zoomen und die ■-Taste wechselt zwischen 2D- sowie 3D-Ansicht. Besonders wichtig ist das Aktionsmenü (✖-Taste), in dem Ihr Eure aktuelle Position als Favorit speichert – so lassen sich Freunde, Geschäfte und andere wichtige Orte jederzeit wieder finden. Unter 'Weitere Optionen' könnt Ihr zudem 'Nahegelegene Orte' finden: Vom Minigolfplatz über Sehenswürdigkeiten bis hin zur nächsten Autowerkstatt sind allerlei interessante Lokalitäten verzeichnet – selbst in ländlicher Gegend konnten wir massig Einträge entdecken.

3 Suchen und finden



Nach der Eingabe von Postleitzahl und drei Buchstaben der Straße zeigt "Go! Explore" Alternativen zur Auswahl.



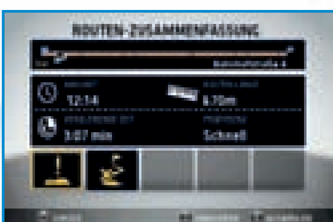


Mit der ■-Taste wechselt Ihr zwischen 2D-Karte (oben) und dreidimensionaler Darstellung (unten). In beiden Ansichten dürft Ihr mit den Schultertasten zoomen, die Kamera der 3D-Perspektive lässt sich zudem mit dem Steuerkreuz neigen und drehen.

Richtig interessant wird's, wenn Ihr ein Ziel habt. Klickt im 'Hauptmenü' auf 'Finden & Los', um die Navigation zu starten. Ihr dürft Lokalitäten mittels Adresse, GPS-Koordinaten und über Favoriten- sowie POI-Liste ("Points of Interest") finden. Die Adresseingabe klappt auch mit dem Steuerkreuz flott und komfortabel: Postleitzahl und die ersten drei Buchstaben der Straße genügen, dann schlägt "Go! Explore" verfügbare Adressen vor – klickt die richtige an und wählt die Hausnummer, schon berechnet die Software eine Route. Jetzt folgt Ihr den Anweisungen der digitalen Stimme oder Ihr klickt Euch mit der ▲-Taste in die Routenverwaltung. Hier dürft Ihr die Wegpunkte bearbeiten, alternative Routen suchen lassen und Euch mit der 'Zusammenfassung' Überblick verschaffen. Es gibt sogar eine Simulation, mit der Ihr die Strecke virtuell abfahrt.

In den 'Routen-Einstellungen' lassen sich diverse Parameter einstellen, so könnt Ihr etwa Mautstraßen, Autobahnen und ungepflasterte Wege umfahren. Wichtig ist zudem die 'Fortbewegungsart', denn zu Fuß oder mit dem Fahrrad lassen sich völlig neue Routen erschließen und Fahrten abkürzen.

4 Persönliche Einstellungen



Drei Minuten Fußweg oder 10 Minuten mit dem Auto: Je nach Euren individuellen Einstellungen variieren Routenwahl und Anzeige deutlich.

Wer sich im 'Hauptmenü' in die 'Einstellungen' klickt, entdeckt in den Untermenüs einige Sonderfunktionen. Bei den 'Regionalen Einstellungen' dürft Ihr u.a. zwischen Frauen- und Männerstimme wählen, unter 'Ansicht' gibt es diverse Designvarianten und 3D-Optionen zu entdecken – Ihr findet z.B. spezielle Farbschemata für Tag- und Nachtfahrten. Es lassen sich auch Orientierungspunkte und Höhenunterschiede ein- oder ausblenden. Raser dürfen bei den 'Warnungen' die Tempolimit-Option aktivieren und sich bei Bedarf auf Geschwindigkeitsbeschränkungen aufmerksam machen lassen – schließlich misst die Software auch Euer Tempo. Ihr entdeckt weitere Details wie das Einblenden von Einbahnstraßen und Spurinformationen; konfiguriert die Software ganz nach Euren persönlichen Bedürfnissen.





Nutzt die PSP zu Fuß (links) wie auch im Fahrzeug (rechts): Autofahrer sollten auf KFZ-Adapter und Auto-Halterung nicht verzichten.

Unser Fazit

"Go! Explore" macht Euer Sony-Handheld zum komfortablen GPS-Navigator. Die Bedienung ist intuitiv und geht leicht von der Hand, so dass man auch an der roten Ampel mal schnell die Route wechseln kann. Beeindruckt haben uns vor allem die vielen eingezeichneten Lokalitäten, mit denen sich Urlauber und Shopping-Fans vorbildlich zurechtfinden. Das praktische Zubehör ist in drei Varianten erhältlich: Software und GPS-Empfänger kosten zirka 120 Euro, für 150 Euro legt Sony KFZ-Adapter und Auto-Halterung obendrauf. Geplant ist auch ein Bundle mit der PSP, das 300 Euro kostet. Wir empfehlen zudem den Kauf eines Memsticks mit mindestens zwei Gigabyte Speicher, damit sich „Go! Explore" flink und detailliert an Eure Bedürfnisse anpasst. Damit zieht die PSP preislich mit handelsüblichen Navi-Geräten gleich, bietet mit Spielen und Multimedia aber deutlich mehr Funktionsvielfalt – einfach klasse!



Sony PSP als Kommunikator

Captain Kirk wäre neidisch: Der "Go! Messenger" erlaubt Internet-Konferenzen mit Videoverbindung.

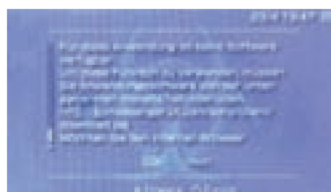


Mit der Firmware 3.90 feiert nicht nur Skype (siehe Ausgabe 11), sondern auch der "Go! Messenger" auf Sonys Handheld Premiere. Das praktische Werkzeug ermöglicht die Kommunikation via Textnachrichten, Audio- und (dank "Go! Cam", siehe Bild) sogar Videoverbindung. Dazu müsst Ihr lediglich die kostenlose Software auf dem Memstick installieren und einen Account eröffnen. *Mobile Gamer* zeigt Euch, wie es funktioniert. *oe*

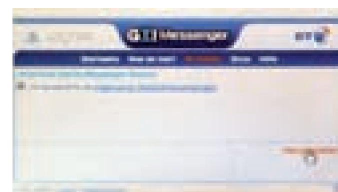


1 Installiert die Software

Nach dem Update auf Firmware 3.90 erscheint die Option "Go! Messenger" im Home-Menü der PSP. Es handelt sich aber nur um einen Link, denn sobald Ihr die Option anklickt, werdet Ihr auf eine Internet-Seite geschickt. Bestätigt die Weiterleitung, akzeptiert auf der Website des "Go! Messenger" die 'Allgemeinen Geschäftsbedingungen' und klickt anschließend auf 'Herunterladen'. Euer Handheld zieht sich nun zwei Dateien, die postwendend auf dem Memstick installiert werden. Verlasst anschließend den Browser und klickt im Home-Menü erneut auf den "Go! Messenger".



Wer zum ersten Mal auf das "Go! Messenger"-Logo klickt, sieht diesen Bildschirm.

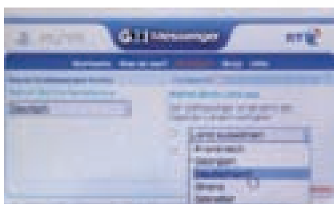


Bestätigt den Wechsel zum Browser, akzeptiert die allgemeinen Geschäftsbedingungen und klickt auf 'Herunterladen'.

Internet-Adressen >>

Angebot	WWW-Adresse
Go! Messenger	http://gomessenger.bt.com

2 Erstellt einen Account



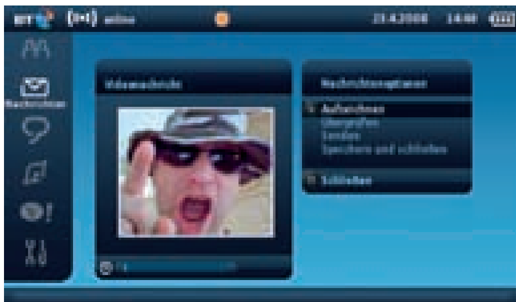
Für den PSP-Browser optimiert: Die Anmeldung klappt problemlos, auch wenn das vollständige Laden mancher Seiten etwas dauert.

Beim ersten Start der Kommunikationssoftware müsst Ihr einen Account erstellen. Klickt auf 'Registrieren', dann werdet Ihr erneut auf die "Go! Messenger"-Homepage weitergeleitet. Hier erstellt Ihr den Account in sieben Schritten: Ihr wählt Sprache und Herkunftsland, Spitzname und Passwort. Für die letzteren beiden solltet Ihr nur Kleinbuchstaben verwenden. Im Gegensatz zu Skype ist bei der Anmeldung auch die Eingabe persönlicher Daten nötig: Ihr registriert Euch mit Name, Geburtsdatum und E-Mail-Adresse. Schließlich wählt Ihr eine Sicherheitsfrage, falls Ihr eines Tages Euer Passwort vergessen solltet. Nachdem Ihr alle Daten mit der virtuellen Tastatur eingegeben habt, könnt Ihr Euch sofort anmelden – Ihr erhaltet zwar eine E-Mail zur Bestätigung, braucht aber keinen Aktivierungslink zu klicken.

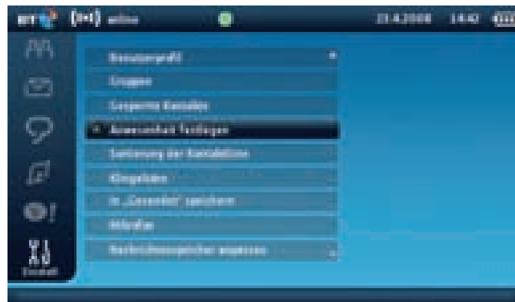


3 Variantenreiche Kommunikation

Sobald Ihr online seid, solltet Ihr die 'Einstellungen' besuchen. Haltet die L-Taste gedrückt und klickt Euch im Menü links nach unten. Hier dürft Ihr Klingeltöne wählen, ein Profil erstellen, gesperrte Kontakte und den Memstick-Speicher für Nachrichten verwalten. Die Kommunikation mit Freunden klappt ohne Zubehör über Textnachrichten, für eine Audioverbindung braucht Ihr das Headset und Videonachrichten erfordern die "Go! Cam". Natürlich könnt Ihr für Voicemails auch das Mikro der Kamera nutzen. Im Vergleich zu Skype liegt der Vorteil im Postfachsystem: Ihr könnt nicht nur direkt mit Euren Freunden kommunizieren, sondern dürft auch Nachrichten online hinterlegen. Diese werden dann aufs Handheld Eurer Freunde übertragen, sobald sie online gehen. Wie bei Skype gibt's übrigens auch eine kostenlose PC-Version des "Go! Messenger", surft dazu auf dessen Homepage (siehe Internet-Adressen).



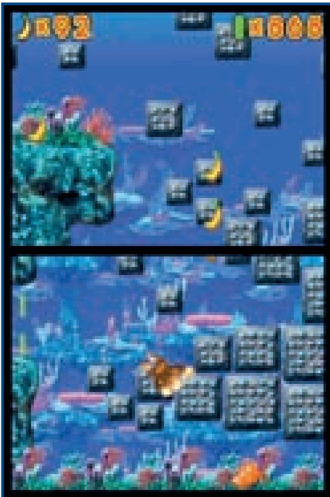
Persönliche Ansprache: Unter 'Nachrichten' könnt Ihr Videos aufnehmen, speichern und an Eure Kontakte schicken.



Klickt Euch zunächst in die Einstellungen und passt den "Go! Messenger" Euren Bedürfnissen an.

Handheld-Helden: Donkey Kong

Der Bericht eines geschundenen Gorillas: Donkey Kong erzählt Euch, wie ihn eine fragwürdige Namenswahl aus der Bahn warf und gleichzeitig in die Kriminalität abrutschen ließ. Erschütternd!



Gehüpft wird (leider) nicht mehr. Dafür geklettert, wie in "Jungle Climber".

Nintendo hat sich ja schon einige bescheuerte Namen einfallen lassen. Mario etwa muss regelmäßig einer Prinzessin Pfirsich (zu englisch: "Princess Peach") aus der Patsche helfen. Königstochter Zelda ist hingegen auf die Hilfe des Abenteurers Verbindung ("Link") angewiesen. Doch mein Name ist an Erniedrigung kaum zu überbieten: Esel Kong! Wie soll man mit so einem Namen bitte schön bei der Frauenwelt landen?!

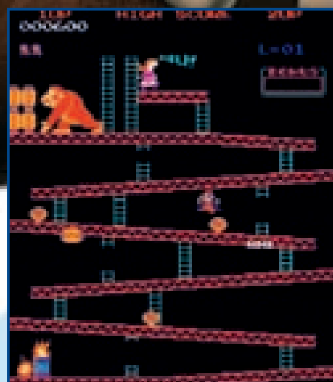


Von "Donkey Kong Country" gab es viele Umsetzungen (hier: GBA-Fassung).

Zumal ich statt mit einer Gorilla-Dame meine Bananen lieber mit einer menschlichen Zweibeinerin teile.

Alles Zicken!

Doch genau die sind immer so anspruchsvoll: "Du bist so haarig! Und dieser Name erst...", darf ich mir dann immer anhören. Ich musste also zu anderen Mitteln greifen: In "Donkey Kong" für den Game Boy spannte ich 1994 Mario seine damalige Flamme Pauline aus. Na gut, eigentlich war es mehr eine Entführung. Kein Wunder also, dass der Klempner zum nächsten Hammer griff und sich an meine Fersen heftete. Wie in meiner Spielhallenpremiere 1981 flüchtete ich über allerlei Stahlkonstruktionen und versuchte den Verfolger mit Fässern abzuschütteln. Es half nichts! 100 Levels später (im Original waren es nur vier) hat Mario mir den Affenarsch poliert! Die Herrchen von Nintendo waren gar so erzürnt, dass sie mich zur Adoption freigaben...



Im Kult-Automaten "Donkey Kong" übernahm der Affe die Rolle des Fieslings.

Auslandsaufenthalt

...So landete ich schließlich bei den englischen Entwicklern von Rare. Und hier erkannte man endlich mein wahres Potenzial: Anstatt immer nur den Bösewicht zu mimen, mauserte ich mich zum beliebten Hüpfhelden. Jeder, wirklich jeder wollte "Donkey Kong Country" spielen – zumindest auf dem Super Nintendo. Die Handheld-Umsetzungen waren zwar für die jeweiligen Plattformen hübsch anzusehen, von der technischen Brillanz blieb dagegen nicht mehr viel übrig. Vor allem auf dem alten Game Boy musste man schon zweimal hinschauen, um in dem Pixelbrei Freund von Feind unterscheiden zu können. Erst der Game Boy Advance war (mit einigen Abstrichen) potent genug für eine adäquate Fassung. Schade, dass Rare 2002 mit Microsoft den Bund fürs Leben schloss und ich nun wieder unter der Fuchtel von Nintendo stehe. Schade deshalb, weil es seitdem keine neuen Jump'n'Runs mehr mit mir gab. Dafür durfte ich in "Mario vs. Donkey Kong" (DS) wieder tun, was mir am meisten Spaß bereitet: Mario ärgern. *ak*

STECKBRIEF:

NAME: Donkey Kong

GEBOREN: 1981 in "Donkey Kong" (Automat)

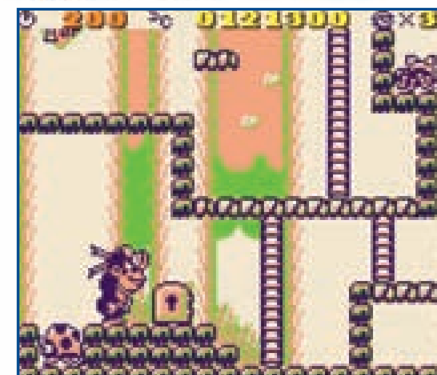
ERKENNUNGSMERKMALE: seit "Donkey Kong" (Game Boy) mit Krawatte ausgestattet (siehe Spielepackung oben); in die Enge gedrängt, wirft er mit Fässern

GRÖSSTE STÄRKEN: strotzt vor Kraft

GRÖSSTE SCHWÄCHEN: verfällt immer wieder in Rolle des Bösewichts

ÄRGSTER WIDERSACHER: Mario und King K. Rool

HOBBIES: sich bei Sport-Events mit Mario messen (Kart, Fußball...)



Das erste Spiel mit Super-Game-Boy-Unterstützung: "Donkey Kong".

Alle "Donkey Kong"-Handheldspiele im Überblick

Titel	System	Genre	Veröffentlichung
Donkey Kong	Game Boy	Jump'n'Run	1994
Donkey Kong Land 1 - 3	Game Boy	Jump'n'Run	1995 - 1997
Donkey Kong Country	Game Boy Color	Jump'n'Run	2001
Donkey Kong Country 1 – 3	GBA	Jump'n'Run	2003 - 2005
Mario vs. Donkey Kong	GBA	Geschicklichkeit	2004
NES Classics: Donkey Kong	GBA	Jump'n'Run	2004
DK: King of Swing	GBA	Geschicklichkeit	2005
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	Nintendo DS	Geschicklichkeit	2007
Donkey Kong: Jungle Climber	Nintendo DS	Geschicklichkeit	2007

Sprechstunde >>

Kontakt erwünscht

Wenn Ihr Fragen habt, Fehler entdeckt oder einfach nur ein paar Kommentare loswerden wollt, dann schreibt uns bitte.

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Sprechstunde

Wallbergstr. 10
86415 Mering

Oder per E-Mail an:
service@mobile-gamers.de



Vom Hobby zum Beruf

Grüße an die Redaktion! Mein Name ist Marcel Franzky, wohnhaft bei Koblenz, ich bin 23 Jahre jung und gelernter Einzelhandelskaufmann. Seit Januar 2005 bin ich beim allseits bekannten Verein namens Bundeswehr tätig. Meine Dienstzeit ist zum 31. Dezember beendet. Jetzt fragt Ihr Euch sicherlich, warum ich Euch das erzähle und wie ich darauf komme, dass dies jemanden interessieren könnte.
Während meiner Dienstzeit hatte ich die Gelegenheit, über die Abendschule meine Fachhochschulreife zu absolvieren. Mein Plan war, oder ist immer noch, dann ein Studium an einer FH zu beginnen. Nun zum Grund meines Anschreibens. Sollte das wider Erwarten nicht oder erst wesentlich später als mein Abgang vom Bund funktionieren, wäre eine Alternative, wieder in den Einzelhandel zurückzukehren. Allerdings bin ich mit meinem gelernten Beruf nie ganz glücklich gewesen, und die einzige Sparte, in der ich mir vorstellen könnte richtig Spaß zu haben, wären die Videogames.
Also im Klartext: Ich bin seit geraumer Zeit auf der Suche nach Läden, die noch tüchtige Einzelhändler mit Verständnis und Freude am Hobby Videospiele suchen und einstellen. Damit meine ich jetzt keine Handelsketten wie Saturn oder Media Markt, die Games nur nebenbei vertreiben. Mir schweben da eher Fachgeschäfte vor. Gamestop ist mir zum Beispiel ein Begriff, aber es gibt ja auch noch kleinere Unternehmen und eben an die kommt man nur schwer heran.
Meine Suche war aufgrund dessen bis jetzt erfolglos und so kam mir die Idee, Euch deswegen anzuschreiben. Denn wo laufen mehr Informationen aus der Welt der Videogames zusammen? Also, vielleicht habt Ihr ja Connections, Adressen oder einfach nur Hinweise, wie ich meine Online-Suche gezielter angehen kann. Ich bin übrigens nicht auf meinen Wohnraum beschränkt.

Marcel Franzky, via E-Mail



Hallo Marcel, Deine Anfrage ist gar nicht so selten, wie Du vielleicht denkst. Allerdings gehören die Einzelhändler zu dem Teil des Videospiel-Business, mit dem wir am wenigsten zu tun haben. Kontaktadressen von Entwicklern oder Herstellern können wir in begründeten Fällen nennen, aber freie Jobs im Handel werden an uns leider nicht herangetragen. Wir würden jedenfalls raten, bei den großen Ketten wie McMedia, Gamestop oder Electronic's Boutique bei den Zentralen anzufragen. Kleinere Händler, die meist nur regional ein, zwei Shops haben, dürften auch im Internet mitsamt Kontaktdaten vertreten sein. Dort kann man dann anrufen oder gleich eine Initiativbewerbung mailen bzw. schicken. Allerdings dürfte es schwer fallen, einen solchen Job (mit lebensfähiger Bezahlung) zu erhalten; denn dem Einzelhandel im Allgemeinen und dem Videospiel-Fachhandel im Speziellen geht's nicht wirklich gut. Gerade Games werden immer öfter online bzw. in großen Elektromärkten gekauft. Eventuell käme ja auch eine Position bei einem großen Internet-Händler wie Amazon in Frage – nur fehlt hier der direkte Kontakt zum Kunden.

Nächtlicher Grusel mit Silent Hill



Hallo Mobilspieler-Team, mit Ausgabe 10 bin ich auf Eure Zeitung aufmerksam geworden. Sie ist von Anfang bis Ende toll gemacht.
Ich habe meine Sony PSP gleich gekauft, als sie auf den Markt kam, und bin seitdem ein begeisterter Zocker. Sie ist optimal, wenn man viel nachts arbeitet...
Ich hatte mir Eure Ausgabe 10 auch deswegen gekauft, weil Ihr über "Silent Hill Origins" berichtet habt und super Tipps dabei waren. Bin von diesen PSP-Game immer noch richtig beeindruckt. Also, macht weiter so, ich bleibe Euch ein treuer Leser.
Eine Frage noch: Ich habe ein Handy von Nokia, das 6110 Navigator. Ich bekomme passend für dieses Handy keine Spiele. Habt Ihr vielleicht einen Tipp für mich?

M. Schmidt, Berlin



Lieber Rüdiger, Handy-Spiele sind in der Tat eine Sache, die für so manche Konfusion sorgen können. Doch bei Nokia-Modellen gibt's zum Glück eine zentrale Anlaufstelle, die zumindest den Einstieg erleich-

FALSCH? RICHTIG!

Stimmt was nicht im Heft? An dieser Stelle rücken wir die Fakten gerade und korrigieren falsche Anmerkungen der letzten Ausgaben.

Ausgabe 11, Seite 70: Bei unserem Technik-Ratgeber zu **Skype auf der PSP** sind wir leider einer Fehlinformation von Sony aufgesessen. Das zwingend dazu notwendige neue Headset kam entgegen anders lautender Aussagen doch kurz nach Erscheinen der Ausgabe auf den Markt. Für ca. 40 Euro solltet Ihr das praktische Zubehör an allen gängigen Verkaufsstellen erhalten.

tert: Unter http://www.softwaremarket.nokia.com findest Du eine reichhaltige Auswahl an Titeln, die speziell mit Deinem Gerät funktionieren werden.**



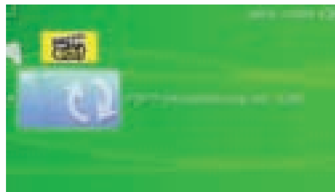
Auch Prominenz wie Jack "24" Bauer spielt auf dem Nokia 6110 Navigator.

Wo ist mein PSP-Update?

Hallo, Ihr seid das beste Spieleheft, das es gibt – dafür DANKE. Jetzt zu meiner Frage: Ich habe seit Weihnachten eine PSP und wollte mir vor ein paar Tagen die neue Systemsoftware bei Sony herunterladen; das hat dank der Anleitung auch geklappt, aber auf der PSP finde ich sie nicht und kann sie nicht installieren. Ich habe aber alles laut Anleitung richtig gemacht. Könnt Ihr mir vielleicht helfen, langsam bin ich am Verzweifeln. **Philip, via E-Mail**



Lieber Philip, nach dem Download musst Du Deine PSP ans Stromnetz hängen und sie zu mindestens zwei Drittel aufladen. Dann startest Du das Update-Paket, das sich im Menüpunkt 'Spiel' und dort bei 'Memory Stick' findet.



PSP Das Update lässt sich direkt vom Memory Stick starten.

Macht Rumble Ferraris gefügiger?

Hallo liebe Redaktion, einen kurzen Hinweis muss ich unbedingt loswerden. Seit Wochen habe ich mit meinem DS-Lite "Ferrari Challenge" trainiert, dass meine Daumen schon ganz knubbelig wurden. Anfangs war ich sehr gefrustet, da ich bei der Meisterschaft "Mittel-2" festzuhängen schien. Das Spiel war beinhart (und ich bin seit "The Castlevania Adventure" auf dem Ur-Game-Boy Einiges gewohnt). Gestern lege ich dann so nebenbei das Rumble-Pak ein, das "Metroid Prime Pinball" beigelegen hatte, und was war das? Die Rennen bei "Ferrari Challenge" ließen sich plötzlich gewinnen! Nicht, dass sie übelst einfach geworden wären, aber das Fahrverhalten hat sich gravierend verbessert, so dass ich mit etwas Übung gleich drei Meisterschaftsrennen gewonnen habe. Wahnsinn! Wie gesagt, ich spiele mit einem hier normalen DS-Lite (weiß) und denke, dass die Programmierer das Spiel nur für das Rumble-Pak programmiert haben. Vielleicht macht Ihr ja ähnliche Erfahrungen und könnt den Lesern einen Tipp geben, denn eigentlich ist das Spiel ja sehr schön. **Jo, via E-Mail**



Hallo Jo, davon haben wir bislang noch nichts gehört, unserem Ferrari-Experten Thomas ist das auch nicht aufgefallen. Dass die Programmierer ihr Spiel speziell für das Rumble-Pak angepasst haben, glauben wir eigentlich nicht, damit würden sie sich ja ins eigene Fleisch schneiden. Wahrscheinlich hat Dir der Zusatz einen besseren Zusammenhang zwischen Lenkung und Fahrzeugverhalten vermittelt – was ja auch Sinn der Sache ist.

Verwirrung um Castlevania

Hallo, ich bin zufällig über das Spiel "Vampire's Kiss" gestolpert – hat das etwas mit dem neuen PSP-"Castlevania" zu tun? (...) **Henrik, via E-Mail**



Hallo Henrik, "Vampire's Kiss" (englisch: "Dracula X", japanisch: "Akumajo Dracula X") für das Super NES basiert auf dem PC-Engine-Titel "Chi no Rondo". Szenario, Story und Präsentation (damit auch der Soundtrack) wurden von "Rondo" übernommen. Das Leveldesign allerdings hat man fast komplett umgekrempelt und teils drastisch vereinfacht (es gibt z.B. weniger Abzweigungen). Damit bekommen wir ein 'neues Spiel', das nicht als SNES-Version von "Rondo" gelten kann. Meister Iga hat also tatsächlich Recht, wenn er behauptet, "Rondo" wäre vor 2007 nie außerhalb Japans veröffentlicht worden.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP

Redaktion/Autoren: Ulrich Steppberger (us, Projektkoordination), Oliver Schultes (os), Thomas Stuchlik (ts), Jan Königsfeld (jk), Matthias Schmid (ms), Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Michael Herde (mh), André Kazmeier (ak), Julia Brauer (jb)

Redaktionsfax: 08233/7401-17

Internet: www.mobile-gamers.de

Email: service@mobile-gamers.de

Layout: w.m.graphiX - Werbeagentur

Titelmotive: Final Fantasy © Square-Enix, Spiele-Artworks

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, 85386 Eching
Telefon 089/319061-0, Fax -113

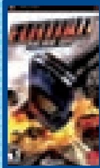
Druck: Dierichs Druck+Media GmbH & Co. KG

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in Mobile Gamer oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Spieletipps >>

FlatOut: Head On — Cheats & Vehikel



Passwörter

Mit unseren Codes lassen sich versteckte Fahrzeuge, Strecken und ein üppiges Taschengeld freischalten. Klickt für die Eingabe im Hauptmenü aufs 'Extras' und wählt die Code-Funktion.

GIVECASH
Eine Million Credits

GIEVEPIX
Alle Wagen und eine Million Credits

GIVEALL
Alle Strecken

ELPUEBLO
Big Rig Wagen

RAIDERS
Big Rig Truck

WOTKINS
Wohnwagen

BIGTRUCK
Mob-Wagen

RUTTO
Pimpster-Wagen

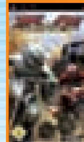
KALJAKOPPA
Raketenfahrzeug

GIEVCARPLZ
Schulbus

Versteckte Vehikel

Drei Fahrzeuge gewinnt Ihr über die Cups: Für den 'Bullet GT' meistert Ihr das Straßenfinale, für den 'Insetta' müsst Ihr das Rennfinale für Euch entscheiden und den 'Venom' gibt's nach Abschluss des Derby-Finales - gebt Gas und holt sie Euch!

MX vs. ATV Untamed — Schlüsseldienst



Geheime Fahrzeuge

Wer die versteckten Vehikel freischalten möchte, muss in den Karten ihre Schlüssel finden - folgt dazu unseren Beschreibungen.

450 Dirtbike

Diesen Schlüssel findet Ihr in Amerika: Folgt den Eisenbahnschienen und sucht das Haus, das sich direkt am Gleis befindet. Auf dem Dach werdet Ihr fündig.

Buggy

Sucht in den Yucatan-Ruinen nach dem Ziel der Flaggen-Herausforderung. Der Schlüssel befindet sich auf der nahe gelegenen Fontäne.

Golfwagen

Begebt Euch zum Strandareal und eilt nach dem Start geradewegs zum Gebäude vor Euch. Auf der anderen Seite des Hauses findet Ihr den Schlüssel auf dem linken Balkon.

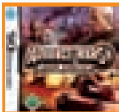
Schneemobil

Düst in Alaska zum Turm beim Fliegerhangar. Der Schlüssel befindet sich auf dem Turm, Ihr müsst todesmutig über ihn hinweg springen.

Trophäentruck

Sucht im Bayou Delta das Ziel des Timetrials, den Schlüssel entdeckt Ihr in der Mitte des Wassers. Ihr erreicht ihn über die Brücke und Stange.

Advance Wars: Dark Conflict — COs & Auszeichnungen



Alle Kommandeure

Acht Truppenführer schließen sich Eurem Feldzug an, sobald Ihr die nötigen Schlüsselmissionen erreicht. Wir verraten Euch, wann es soweit ist.

Caulder
Mission 26

Forthsythe
Mission 14

Gage
Mission 13

Greyfield
Mission 21

Penny
Mission 24

Tabitha
Mission 25

Tasha
Mission 12

Tasha
Mission 12

Orden

Zusätzlich werden erfolgreiche Feldherren mit Orden ausgezeichnet, wenn sie besondere Tapferkeit vor dem Feind zeigen – schnappt sie Euch alle.

Kanonenorden
Sammelt fünf Medaillen für zerstörte Geschütze

Kartenorden 1
Gewinnt auf 150 Karten

Kartenorden 2
Spielt 150 Karten an

Mehrspielerorden
Erobert fünf WiFi-Medaillen

S-Rang-Orden
Gewinnt 50 Mal mit dem S-Rang

Zeitorden
Spielt 50 Stunden

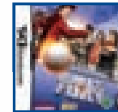
Zerstörerorden
Sammelt 50 Medaillen für Zerstörung

Produktionsorden
Sammelt 50 Medaillen für die Produktion von Einheiten



Erstellt Einheiten und spielt 50 Stunden: In "Dark Conflict" werden allerhand Aktionen belohnt.

Balls of Fury



Geheime Spieler

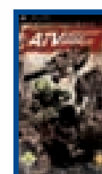
Drei versteckte Figuren dürft Ihr im illegalen Tischtennisturnier entdecken. Folgt unseren Tipps.

Karl Wolfschtagg
Gewinnt 20 Matches

Master Wong
Meistert Arcade im Easy-Modus

Young Randy
Meistert Story im Easy-Modus

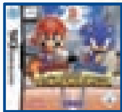
ATV Offroad Fury Pro



Alle Geheimnisse

Mit einem simplen Code lassen sich in "ATV Offroad Fury Pro" alle Geheimnisse freischalten. Gebt in der Passwortfunktion das unten stehende Wort ein.

Öffnet alle Boni
lazyboy



Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen — Trophäen

Auszeichnungen

Bei der Sega-Olympiade lassen sich allerhand prunkvolle Medaillen erspielen. Wer sie alle finden will, folgt unseren Anweisungen.

Champ-Medaillen
Gewinnt Gold in allen Disziplinen einer Sparte

Helden-Medaillen
Gewinnt den Missionsmodus mit einem Helden

Bogen-Medaille
120 Punkte beim Bogenschießen

Supersprung
10er Wertung auf dem Trampolin

Kollaboration
Spielt mit jedem Helden eine Disziplin

Fecht-Medaille
Gewinnt ein Fechtduell ohne Punkteverlust

Komplett-Medaille
Spielt alle Disziplinen

Gallerie-Medaille
Schaltet alle Bilder der Gallerie frei

Netzwerk-Medaille
Spielt per WiFi-Verbindung

Olympia-Medaille
Schafft beim ersten Versuch einen Olympiarekord

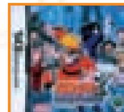
Fehlstart-Medaille
Erspielt ein Foul

Raketen-Medaille
Startet bei einem Wettrennen mit dem Dash

Schieß-Medaille
Gewinnt 40 Punkte beim Zielschießen

Tischtennis-Medaille
Gewinnt 5:0 beim Tischtennis

Weltrekord-Medaille
Schafft beim ersten Versuch einen Weltrekord



Naruto: Ninja Destiny — Helden

Geheime Figuren

Neun versteckte Figuren gibt es in der Anime-Umsetzung zu entdecken. Dazu müsst Ihr verschiedene Modi mit unterschiedlichen Helden meistern. Lasst die Fäuste fliegen, mit unseren Tipps findet Ihr sie blitzschnell.

Gaara
Bewältigt die Story im harten Schwierigkeitsgrad

Gai
Bewältigt die Story, ohne Continues zu nutzen

Itachi
Gewinnt den Arcade-Modus mit allen Startfiguren

Jiraiya
Gewinnt den Arcade-Modus mit Tsunade

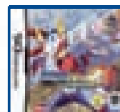
Kyubi Naruto
Gewinnt den Arcade-Modus mit Itachi

Orochimaru
Gewinnt den Arcade-Modus mit Jiraiya

Temari
Bewältigt die Story im normalen Schwierigkeitsgrad

Tsunade
Erspielt Gai, Temari und Gaara

Sasuke 2
Erspielt alle geheimen Figuren und gewinnt den Arcade-Modus erneut mit Sasuke

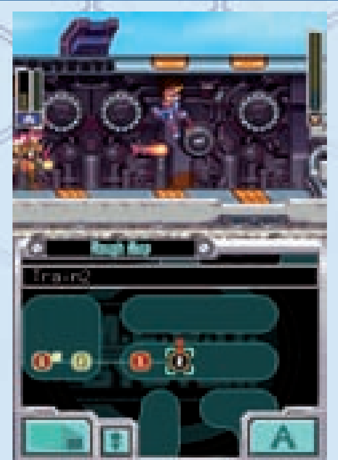


Mega Man ZX Advent — Geheimnisse

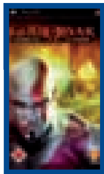
Secrets

Gleich vier Sonder-Modi und Minispiele hat Capcom in der Roboterjagd versteckt. Für das 'Advent Quiz' zockt Ihr das Abenteuer einmal durch. Wer die Handlung auch mit der zweiten Figur meistert, erhält den Modus 'Boss Survival'. Wenn Ihr diesen Spezial-Modus ebenfalls gewinnt, wird der 'Boss Battle' freigeschaltet.

Neben den neuen Helden mischt auch der klassische Mega Man mit; für ihn schließt Ihr das Abenteuer als Einsteiger oder Experte ab.



Spielt das Abenteuer wiederholt, um alle Extras zu entdecken.



God of War: Chains of Olympus

Alle Schätze

PSP-Prügler können einige Extras finden. Wer das göttliche Abenteuer auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad durchspielt, erhält Gott-Modus, Artworks, "Making of"-Videos und ein Kino mit allen Handlungsschnipseln. Zwei weitere Extras, nämlich die 'Lost Levels' und Konzeptzeichnungen für die Umgebung, gewinnt Ihr nach Abschluss der Herausforderung des Hades.

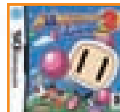
Geheime Kostüme

Drei versteckte Outfits verleihen mutigen Entdeckern neue Talente. Ihr dürft sie wählen, wenn Ihr ein neues Spiel beginnt. Den Gott-Modus müsst Ihr aber bewältigen, bevor sie anwählbar werden.

McKratos
Schließt die fünf Missionen der Hades-Herausforderung ab

Mime of War
Spielt das Abenteuer im Gott-Modus durch

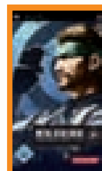
Spud of War
Schafft das Abenteuer in einem beliebigen Schwierigkeitsgrad



Bomberman Land Touch 2

Spezial-Modus

Erobert den gelben Schlüssel und rettet statt dem blauen Bombergirl die Schönheit. Dann wird der Spezial-Modus freigeschaltet, in dem Ihr die letzten sieben Karten findet. Dazu spielt Ihr bis Level 25, bei kompletter Kollekte gibt's ein neues Titelbild.



Metal Gear Solid: Portable Ops Plus — Figuren, Taunts & Modi

Boss-Rush-Modus

Wer den geheimen Boss-Rush-Modus daddeln möchte, sollte einen Spielstand von "Metal Gear Solid Portable Ops" auf den Memstick haben und ein neues Spiel beginnen.

Alle Taunts

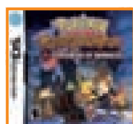
Erspielt alle 68 Soldaten der Charakterliste und zockt anschließend eine Runde im Einspieler-Modus 'Infinity Mission'.

Geheime Charaktere

In "Portable Ops Plus" gibt's auch vier geheime Figuren zu entdecken: Johnny findet Ihr als zufälligen Gefangenen im 'Infinity Mission'-Modus – rettet ihn! Für Old Snake, Raiden und Roy Campell spielt Ihr den 'Infinity Mission'-Modus in allen Schwierigkeitsgraden durch.



Beim Boss Rush (versteckt sich unter dem Menüpunkt 'Training') setzt Euch bereits der erste Obermotz kräftig zu.



Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Dunkelheit / Zeit

Passwörter

Nachrichtencodes

Wer unten stehende Code-Kombinationen für Überraschungsnachrichten eingeben und allerlei Extras abräumen möchte, muss zunächst Kapitel 10 erreichen – dann wird die entsprechende Funktion im Hauptmenü freigeschaltet.

100 Rettungspunkte
FQ8+ #Y2& s51= 18N7 HW-% XH78

1.000 Rettungspunkte
2C%@ PF8S7 5MP-3 JR383 &8P%J

1.300 Rettungspunkte
7&SK 8Y+0 C9YF 06KK NN+2 +F8K

Geheime Kerkeretage
#-R8 Y&%9 X--+ S-7F 7%86 @1R@

Enigma-Element
PXJ6 34F4 4Q3F QW&K YRX5 38+=

Freundesbogen
CQ@8 TMN- M46X2CFM 9YXH X5WK

Goldener Apfel
1PH1 TKH7 =9MJ NY2T 58-3 3Y90

Goldene Kammer
3JY0 #XHQ RK17 3X4- SY1M +HHX

Ländlicher Kerker
%H#N 33@F 66#5 6%CT 2H9W =4QF

Wildnis
YNP5 Q&%9 HP5+ SWK5 60P0 W1%W

Berg
Q&+2 %1CS S1XM WY-4 8T0T C20Y

Wald
R#F& =7R3 R37X +Q+& 6FWK YJN5

Geheime Steintafel
S=W7 3&8S 2CSQ 0-7Y HP3+ H260

Fluss
S6P& 198+ -5QY R&22 FJMK W1XF

Hügel
CX-- +YSJ M59X 5T9M 5@&K &5=7

Aussichtspunkt
PJC2 1R&J 0H%2 F6WK 5MJS +%Q+

Zwei neue Areale
&@R6 &TC- 7=5T MMY& P2SK HHY@

Geheimmission
@QYP SJ@- N-J% TH6= 4-SK 32CR

Meeresboss
FN01 HWN- 00%F 8678 +XY@ &%#3

Vulkanboss
FH0T HYNH R0QF 86N8 +SY@ &%YN

Labyrinthboss
78SR -H2M P0+4 Y6FY 1&Y+ #R9S

Bergboss
4MP= K98# CT%Y R@-- &P7% %K86

Dschungelboss
X%8S WYY+ S-JF PFH@ @##K 5W8K

Wüstenboss
#&S6 NY2& YJN= 1P57 F0MN MH7Y

Himmelsboss
HW+8 66%T 5S51 +J5Y 4-K# H@P-

Schluchtboss
WNWY JXTK &5C1 4N3- P4NM 8K&C

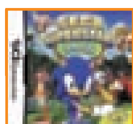
Mystery-Mission
-3K7 9+68 5JR= J&C2 C#J1 H8%9

Verschwindesamen
08CH WQ7- 9P58 S7NX M+25 PTMH

Holt Euch Verstärkung

Mit diesen Nachrichtencodes stößt ein weiteres Pokémon zu Eurem Trupp hinzu – lasst Euch überraschen, welche putzige Gesellen sich hinter den Kombinationen verstecken. Wie bei den vorherigen Codes gilt: Das zehnte Kapitel müsst Ihr erreicht haben, um sie einzugeben.

K%M1 W=69 5Q0= JCF0 53RH S90R
7Y9M KMR% WWKX +WCW 97## CJ17
PMJ- &T@9 =5H3 H4H0 +&X0 =@%J
F=4X T7SH M8+3 #C62 Q37H 3JJ3
99KN FFRS N7#P %K@K YW2C J9+T
@Q8S T1MF #YRP 6-32 MPKY 9#&&
JXWM 2P6Y 1MST C-1& PQP# +1XS
FCCS #09= 5T+6 Y#03 3P@Y PQ#@
4N%Q 8M64 M3XQ 8P03 70XW -XM3
N@34 8SM9 6-R6 2Q2K #MJ% -6+Y
-7=5 8@%9 1@+4 T0-0 =9%C 7=8C
Y2YS W595 T=XJ 39Y0 TWW2 +RY0
F6YP -R6& N#0N 0NX4 TJ#2 HW3N
7=W@ P2FX MK@0 N-H0 RWQ# K#8P
6@YW ST%H +TN& C0K7 Y7#& SQ-7



Sega Superstars Tennis

Punkteattacke

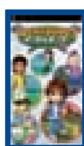
Dieser geheime Modus wird für jedes Minispiel freigeschaltet, wenn Ihr alle Missionen der entsprechenden Herausforderung bewältigt.

Geheime Plätze

Meistert Level 1 des "Jet Set Radio"-Minispiels und Level 4 des "Sonic the Hedgehog"-Minispiels, um zwei neue Tennisplätze zu entdecken.

Geheime Figuren

Für die versteckten Helden gewinnt Ihr Turniere: Für Alex Kidd spielt Ihr Bronze Doppel, für Amy Bronze Einzel, für Gum Silber Doppel, für Mee Mee Silber Einzel, für Pudding Gold Doppel und Shadow Gold Einzel.



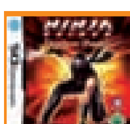
Everybody's Golf 2

Versteckte Spieler

Insgesamt acht geheime Rasensportler verstecken sich in "Everybody's Golf 2". Um sie freizuschalten, besiegt Ihr sie in den Herausforderungen. Golferin Mizuho hat außerdem ihre Zwillingsschwester Mizuki, zu der das Spiel eigenständig wechselt. Obwohl sich die Schwestern sehr ähnlich sehen, spielen sie völlig unterschiedlich.

Leichte Freundschaft

Wer sich mit den verschiedenen Charakteren anfreunden will, muss mit ihnen spielen. Dazu braucht Ihr das Match aber nur zu starten und nicht vollständig zu spielen. Wählt in den Herausforderungen ein VS-Match und gebt gleich nach Spielbeginn auf.



Ninja Gaiden Dragon Sword

Belohnungen

Wer das Abenteuer mehrfach durchspielt, erhält einige Prämien. Der Sieg im normalen Schwierigkeitsgrad spendiert den Bonusladen, ein Artwork und den hohen Schwierigkeitsgrad. Wer auch diesen bewältigt, erhält den höllischen 'Master Ninja'-Modus. Wenn Ihr das komplette Abenteuer mit Momiji durchspielt, Ryu und den Drachenboss besiegt, findet Ihr eine weitere Spielstufe, den Weg des Kunoichi.

Geburtstagsgrüße

Wenn Ihr das Abenteuer an Eurem Geburtstag spielt, gratuliert Euch Team Ninja. Dann ertönt statt des normalen Soundeffekts im Startbildschirm ein gesungenes "Happy Birthday!"



The World Ends With You

Geheimszene

Wer im Laufe des Abenteuers alle Geheimreports sammelt, entdeckt nach dem Finale eine versteckte Szene. Sobald sich die Reports in Eurem Besitz befinden, verwandelt sich außerdem das Speicher-Icon in Mr. Hanekomas Portrait.

Nach dem Sieg

Beim erneuten Durchspielen der Handlung werden einige Extras freigeschaltet. Im Handy-Menü findet Ihr nun die Kapitelauswahl; hier lässt sich neben den bekannten Abschnitten auch eine Bonusepisode anwählen.

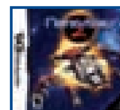
Ultimative Schwierigkeit

Diesen Modus kauft Ihr wie ein Item: Klickt in der Kapitelauswahl auf die geheime Episode, besucht das Shima-Q-Hauptquartier und ersteht den Bonus in der dritten Etage.

Spielzeitanzeige

Haltet im Menü mit den Spielständen die folgenden Tasten gedrückt, um Eure Gesamtspielzeit einzublenden:

L + R



Nanostray 2

Arcadelevels

Der Arcade-Modus ist vom Start weg anwählbar, aber seine Levels nicht. Erst wenn Ihr die Abschnitte im Abenteuer-Modus spielt, werden sie nach und nach freigeschaltet. Aber Achtung: An diversen Stellen müsst Ihr Euch zwischen verschiedenen Pfaden entscheiden, nur Eure Route wird dann bei Arcade geöffnet.

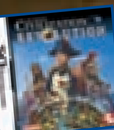
Simulatoren

Neben den Levels des Arcade-Modus entdeckt Ihr vier Simulator-Minispiele. Dazu müsst Ihr allerdings alle Aufgaben schaffen: 'Nanobreak' wird nach Bewältigung des Herausforderungssets A geöffnet, 'Nanogrid' erhaltet Ihr für den erfolgreichen Abschluss von Herausforderungsset D. Für die Aufgaben aus Set B gibt's 'Nanorush' und wer Set C hinter sich bringt, darf das Minispiel 'Nanotorque' daddeln.

Sid Meier's Civilization Revolution

Macht Euch die große weite "Civilization"-Welt auf dem DS untertan – *Mobile Gamer* zeigt Euch wie.

TIPPS & TAKTIKEN



Gerade für Strategiespiel-Einsteiger ist das monumentale Epos "Civilization Revolution" schwer zu durchschauen. Das komplexe Spielprinzip sorgt für so manche Startschwierigkeit. Wir erklären Euch deshalb den Weg vom primitiven Stamm zur Weltmacht.

Bevor Ihr jedoch Eure Karriere in Angriff nehmt, wählt Ihr einen Schwierigkeitsgrad. Allerdings ist der einfachste ('Häuptling') nur für eine Einführungsrunde geeignet. Denn hier endet das Spiel, sobald das spannende Industriezeitalter erreicht wird. Deshalb empfiehlt es sich, schnell zu 'Kriegsherr' überzugehen und sich erst nach entsprechenden Erfolgen und Siegen weiter zu steigern. *ts*

Der Einstieg



Zu Beginn solltet Ihr schnellstens die erste Stadt gründen.

Das Spiel beginnt immer mit einem Siedler – meist an einem Fluss oder am Meer. Sucht nicht lange herum, sondern gründet umgehend die erste Stadt. Baut als nächstes einen Krieger, den Ihr zum Erforschen der nächsten Umgebung nutzt. Bald trefft Ihr auf Barbaren, die Ihr schnell eliminiert. Schließlich erhaltet Ihr von diesen Gold, Einheiten oder nützliche Hinweise. Mit anderen Völkern schließt Ihr dagegen erst mal Frieden. Langsam stoßt Ihr so an die Grenzen Eures Reichs. Im besten Fall befindet Ihr Euch einsam auf einer großen Insel oder zumindest einer Halbinsel. Bei Ersterer solltet Ihr eine Galeere zur lokalen Seefahrt bauen und die Navigation erforschen, um schließlich größere Schiffe auszusenden. Seid Ihr zwischen anderen Zivilisationen eingekesselt, solltet Ihr einen Neustart in Betracht ziehen. Nach ein, zwei weiteren Kriegern baut Ihr einen Siedler, mit dem Ihr die nächste Stadt möglichst am Meer (Stichwort: Schifffahrt) oder an wichtigen Ressourcen gründet. Doch Vorsicht: Je mehr Städte Ihr aufbaut, desto langsamer das Wachstum! Sichert schließlich Eure Grenzen mit Militäreinheiten. Habt Ihr genug Geld, verbindet Ihr Eure Städte mit Straßen – so bewegen sich Einheiten viel schneller. Danach sorgt Ihr mit Stadtmauern (benötigt Steinmetzkunst) und Bogenschützen (benötigt Bronzehandwerk) für ausreichende Verteidigung und verhindert, dass Städte zum Gegner überlaufen – zumindest bis das Wunder 'Hollywood' erforscht wird.



Besiegt benachbarte Barbaren, um Boni und Hinweise abzugrasen.

DIE VÖLKER

Jedes der 16 Völker bietet spezifische Vorteile, die Ihr beim Auswählen zu Spielbeginn einsehen könnt. Dennoch ist keines mächtiger als andere. Findet heraus, welches Volk zu Eurer Spielweise passt und was Ihr von Euren künftigen Nachbarn zu erwarten habt.

Volk	Eigenschaften	Volk	Eigenschaften
Japaner	aggressiv, loyal	**Franzosen**	kulturell, aggressiv
Inder	kulturell	**Araber**	wirtschaftlich
Azteken	kriegerisch, wissenschaftlich	**Zulu**	aggressiv, wirtschaftlich
Mongolen	kriegerisch, produktiv	**Engländer**	aggressiv, kulturell
Römer	aggressiv, kulturell	**Ägypter**	wirtschaftlich, wissenschaftlich
Griechen	kulturell	**Spanier**	wirtschaftlich
Germanen	kriegerisch, produktiv	**Russen**	produktiv, kulturell
Chinesen	produktiv, kulturell	**Amerikaner**	kriegerisch, wirtschaftlich

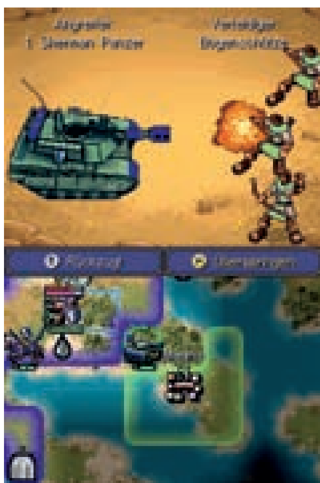
REGIERUNGSFORMEN

Staatsform	Auswirkung
Despotismus	-
Monarchie	verdoppelt Palast-Bonus
Kommunismus	Stadtproduktion +50%; bremst Kultur
Demokratie	Wissenschafts- und Gold-Produktion +50%; Krieg nicht erlaubt
Fundamentalismus	alle Einheiten Angriff +1; bremst Wissenschaft
Republik	Siedler kosten nur eine Bevölkerungseinheit

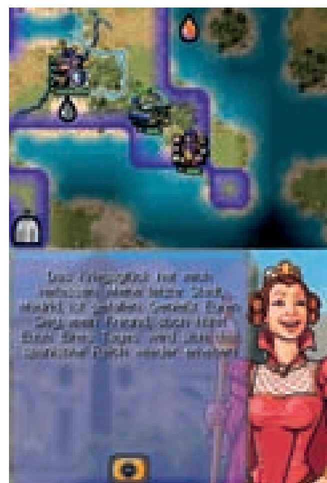
DER WEG ZUM SIEG

Auf vier verschiedene Arten könnt Ihr das Spiel gewinnen. Nicht immer geht dabei der größte Feldherr als Sieger hervor. Legt Euch nicht zu früh fest, sondern haltet Euch alle Optionen offen; erst im Laufe des Spiels findet Ihr heraus, welcher Weg der richtige ist.

Herrschaftssieg



Mit überlegenen Militäreinheiten werden auch Stadtangriffe zum Kinderspiel.



Die erste Hauptstadt ist eingenommen, drei weitere warten...

Hier müsst Ihr vier feindliche Hauptstädte (sprich alle) einnehmen. Konzentriert Euch auf die Forschung (Stadtfokus: 'Wissenschaft'), um an fortgeschrittene Kriegsmaschinerie zu gelangen. Vor einem Feldzug müsst Ihr Eure Städte schützen: Baut Bogenschützen/Infanterie zur Stadtverteidigung sobald verfügbar und errichtet Stadtmauern. Wechselt möglichst zur Staatsform Fundamentalismus (Angriffsbonus: +1). Wichtig: Formiert aus jeweils drei gleichen Einheiten immer eine Armee.

Besser noch: Drei Städte bauen eine bestimmte Einheit, die dann zur Armee formiert wird. So baut Ihr schnell ein schlagkräftiges Militär auf, das Ihr direkt vor der nächsten feindlichen Stadt aufstellt. Bevor Eure Truppen (Krieger, Ritter, Panzer etc.) angreifen, lasst Ihr Kanonen, Artillerie oder Bomber auf das Ziel feuern - sofern vorhanden. Tipp: Vor dem ersten Angriff unbedingt speichern! Selbst eine überlegene Armee kann an so manch guter Verteidigung scheitern.

Wirtschaftssieg



Das im Spiel angegebene Ziel 'Erreicht 8 wirtschaftliche Meilensteine' müsste eigentlich heißen: Erwirtschaftet 20.000 Gold und baut dann die Weltbank. Dafür solltet Ihr baldmöglichst die 'Demokratie' erforschen (+50% Goldproduktion) oder das Volk der Griechen wählen, welches diese Staatsform von Anfang an besitzt. Andere Völker wie die Ägypter, Spanier, Araber, Azteken und Zulu besitzen andere Boni auf Gold. Setzt den Stadtfokus Eurer Metropolen auf 'Gold' und baut Märkte, Handelsposten, Banken sowie Karawanen, die Ihr zu Euren Nachbarn schickt. Übrigens kann der Bau der Weltbank auch mit ausreichenden Geldmitteln nicht beschleunigt werden.

Sobald Ihr die Weltbank baut, könnt Ihr das angesparte Geld wieder für andere Produktionen oder Diplomatie ausgeben.

Technologiesieg



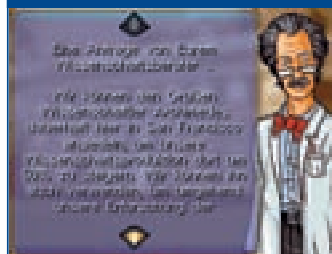
Mehrere RS-Antriebseinheiten samt Treibstoff verkürzen die Reisedauer.



Um den Bau der RS-Einheiten weiter zu verkürzen, könnt Ihr zuvor noch Fabriken oder Werkstätten bauen.

Das Ziel ist klar: Erreicht als Erster den Nachbarstern Alpha Centauri. Doch erst nach der Erforschung der Raumfahrt dürft Ihr ein eigenes Raumschiff aus einzelnen Sektionen aufbauen. Am besten stellt Ihr dann die produktivsten Städte auf Raumschiffproduktion um: Jeweils eine RS-Lebenserhaltung und ein RS-Habitat reicht für Eure Kolonisten aus. Mit mehreren Einheiten RS-Antrieb und RS-Treibstoff verkürzt Ihr die Reisezeit, denn erst bei erfolgreicher Ankunft habt Ihr den Sieg in der Tasche. Das Problem: Neidische Nachbarvölker beginnen mit Krieg, um das zu verhindern - rüstet Euch vorher entsprechend.

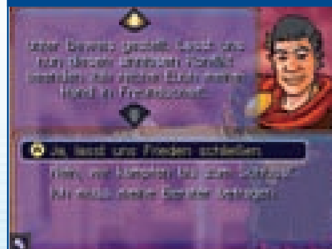
Kultursieg



Große Persönlichkeiten sind nicht nur Selbstzweck, sondern bringen auch positive Auswirkungen auf die Stadt.

Hier müsst Ihr als Erster an 20 große Persönlichkeiten, Wunder oder übernommene Städte kommen. Danach baut Ihr das Wunder 'Vereinte Nationen' und habt den Kultursieg in der Tasche. Persönlichkeiten erscheinen durch eine hohe Stadtkultur, die durch den Bau von Tempeln sowie Kathedralen erreicht wird. Damit steigen auch die Chancen, dass sich eine nahe gelegene gegnerische Stadt Euch anschließt. Dummerweise hängen beide Faktoren vom Zufall ab - Ihr könnt nur die Wahrscheinlichkeit erhöhen. Deshalb erreicht Ihr mit den aufwändig zu produzierenden Wundern die letzten Punkte für den Sieg (beste Staatsform: Demokratie; Stadtfokus: Produktion).

Diplomatie



Vorsicht: Bei der Staatsform Demokratie werden Friedensangebote anderer Völker automatisch angenommen.

Ein Schlüssel zum Erfolg sind nachbarschaftliche Beziehungen. Zunächst schließt Ihr immer Frieden mit neu entdeckten Völkern (außer Barbaren natürlich). Manche Herrscher bieten Euch Technologien im Austausch an. Nehmt diese an, um das freundschaftliche Verhältnis aufrechtzuerhalten. Andere Nachbarn sind dagegen unberechenbar und erklären Euch trotz Unterlegenheit immer wieder den Krieg. Richtig aggressiv werden aber auch zahmere Gegner, sobald Euer Sieg in Reichweite liegt. Manchmal werden teils unverschämte Forderungen gestellt: Konsultiert Eure Berater, um die Situation richtig einzuschätzen. Wenn der Sieg nur einige Runden entfernt ist, beschwichtigt Ihr die lästigen Rivalen mit Gold oder Technologien.

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

SOLDATEN HANDBUCH

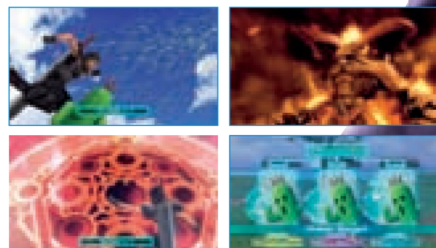


Mobile Gamer **verrät Euch Zacks geheime Daten und Bosstaktiken.**

DMW auf 100 Prozent

Wenn Ihr alle Charaktere und Beschwörungen für das DMW gesammelt habt und das DMW-Menü anwählt, erhaltet Ihr hier den Ring des Zorns, der Euch mit der mächtigen 'Konter'-Fähigkeit ausstattet. Habt Ihr Euren DMW-Fortschritt überdies auf 100% gebracht, winkt die supermächtige Genji-Rüstung, die Euer Lebensenergie-Limit auf 99.999 anhebt und außerdem automatisch die Zauber 'Regen' und 'Ausdauer' auf Euch spricht. Dazu müsst Ihr bei den sechs DMW-Hauptcharakteren insgesamt sechs verschiedene Erinnerungen ansehen, bei Genesis reichen zwei Erinnerungen. Um die Häufigkeit der Charaktere im DMW und damit die Wahrscheinlichkeit der Anzeige ihrer Erinnerungs-Sequenzen zu erhöhen, könnt Ihr z.B. im 'Research Dept. QMC+'-Laden entsprechende Materias kaufen. Der Laden liegt in Kapitel 10 in einer Kiste in Gongaga. Bei den DMW-Beschwörungen und im Chocobo-Modus genügt es, einmal die 'Power Surge'-Animation gesehen zu haben, um die 100% zu erhalten. Die Fundorte der jeweiligen DMW-Materias entnehmt Ihr der folgenden Tabelle.

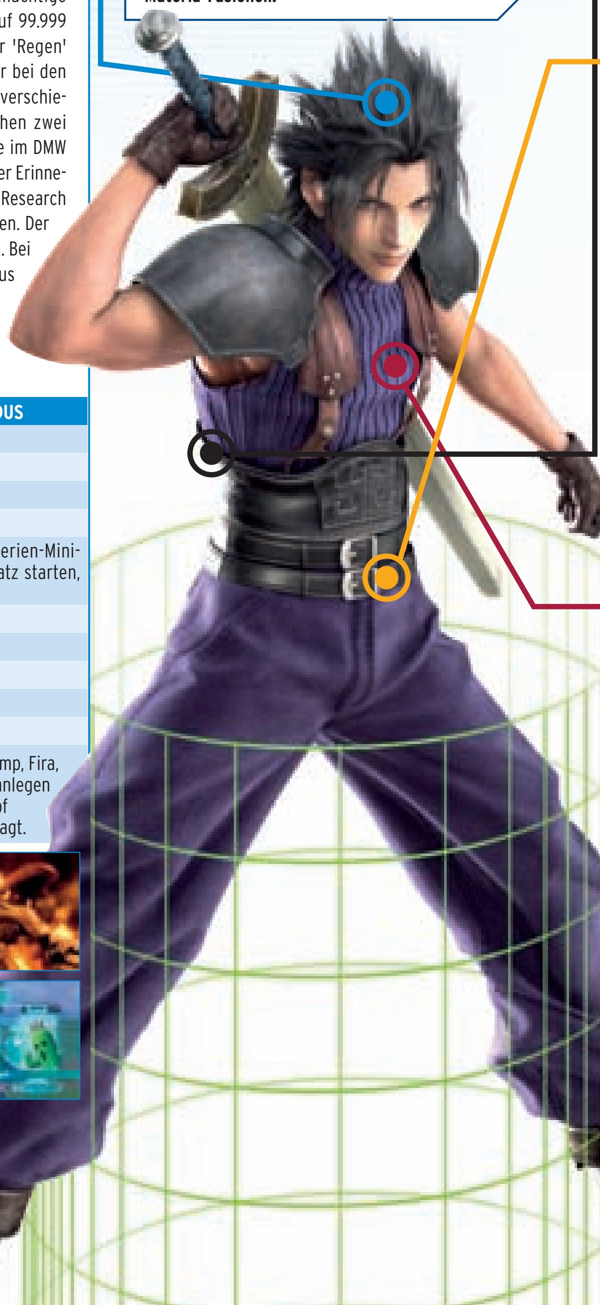
DMW-BESCHWÖRUNGEN & DMW-CHOCOBO-MODUS	
Ifrit	Mission 8-1-1 durchspielen
Bahamut	Mission 8-1-4 durchspielen
Bahamut Fury	Mission 8-5-5
Odin	Mission 8-1-6
Phoenix	Nibelheim (Kapitel 9), Mysterien-Minispiel bei Jungen auf Dorfplatz starten, Wasserturm untersuchen
Chocobo	Schatzkiste in Mission 8-4-1
Kaktuar	Mission 10-1-3
Tomberry	Mission 10-2-3
Cait Sith	Schatzkiste in Mission 8-4-3
Moogle	Schatzkiste in Mission 8-4-4
Wunderpott	In Mission 10-2-3 Materias Jump, Fira, Gravity und Assault Twister anlegen und im Kampf gegen den Topf benutzen, wenn er danach fragt.



Nadelhagel, Feuersbrunst, Apokalypse: DMW-Attacken in voller Pracht.

In vier Schritten zum Supersoldaten

Die folgende geheime Shinra-Analyse des legendären Soldaten erster Klasse Zack Fair gibt Euch Auskunft über dessen Ausrüstung, Trainingstechniken und Materia-Fusionen.



Rucksackerweiterung

Anfangs habt Ihr nur zwei Accessoire-Slots. Mit den Items Schlüsselband (7-2-1)- und Rucksack (7-2-5) könnt Ihr aber je einen zusätzlichen Slot freischalten. Die angegebenen Missionen sind verfügbar, sobald Ihr das fünfte Kapitel der Hauptstory erreicht habt.

Gil & SP sammeln



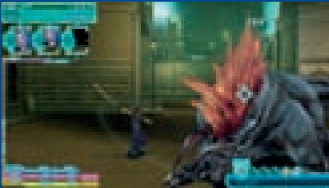
Achtet bei der Mover-Jagd auf deren stärksten Attacken Delta und Flare und weicht möglichst aus.

Um vergleichsweise schnell zu großem Reichtum zu gelangen, solltet Ihr Euch zunächst das Item 'luxuriöse Armbanduhr' besorgen, das Eure im Kampf erhaltenen Gil verdoppelt. Dann sucht Ihr Euch eine einträgliche Mission (z.B. 9-4-5) und tötet hier so lange die Tomberries, bis Eure Gil-Gier befriedigt ist. Soldier-Punkte, die Ihr beispielsweise für Materia-Fusionen benötigt, sammelt Ihr am besten bei den Movern. Diese nervigen Hüpfbälle treiben sich beispielsweise in der Mission 7-6-5 herum und spendieren Euch pro Kill 8.000 SP!

Maximale Lebensenergie

Um das Limit für die maximale Lebensenergie auf den höchstmöglichen Wert zu setzen, braucht Ihr erst einmal viel Zeit, Gil, SP und die Genji-Rüstung (siehe DMW auf 100 Prozent). Den Statuswert Eurer Lebensenergie steigert Ihr am effektivsten durch die Herstellung einer extrem potenten Materia. Dazu deckt Ihr Euch mit massig Tränken und HP-Plus Materias ein und sammelt in etlichen Kämpfen SP (siehe Gil & SP sammeln). Im Menü wählt Ihr den Eintrag 'Materia-Fusion' und kombiniert nun zweimal eine HP-Plus Materia mit 80 Tränken, um zwei HP-Plus HP 50% Materias zu erhalten. Diese Materias fusioniert Ihr nun miteinander und gebt noch 60 Tränke in den Mix, um eine HP-Plus HP 100% Materia zu erschaffen. Wiederholt Ihr die angegebenen Schritte, habt Ihr flugs eine weitere HP-Plus HP 100% Materia, die Ihr mit der ersten verschmelzen lasst, um eine HP-Plus HP 150% zu erhalten. Zwei HP-Plus HP 150% Materia zusammen ergeben eine HP-Plus HP 220% Materia. Diese kombiniert Ihr nun beliebig weiter mit HP-Plus 50% Materias, um den Attributsbonus auf +999% zu steigern.

BEHEMOTH



Saubere Schwertarbeit: Beim ersten Boss müsst Ihr lediglich Basismanöver anwenden.

HP: 7.870 | Beste Materia: Eis

Der erste Boss des Spiels ist besonders anfällig gegen den von Anfang an verfügbaren Eis-Zauber. Wenn Ihr Euch nach jedem zweiten bis dritten Hieb aufs Ausweichen bzw. Blocken konzentriert, könnt Ihr den Riesenochsen aber auch mit regulären Schwerthieben niederstrecken. Achtet lediglich auf seine Schwanz-Attacke und schluckt sofort einen Heiltrank, wenn das gelbe oder rote Warnlicht aufleuchtet.

WUTAI-AXTZWILLINGE

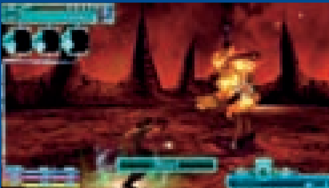


Jetzt hilft nur noch ein Trank oder der Cura-Zauber; die rot angekündigte Spezialattacke ist unblockbar.

HP: 2 x 2.900
Beste Materia: Elementarmagie

Die Axtzwillinge sind recht langsame Gesellen, so dass Ihr deren Äxten leicht ausweichen könnt. Rollt Euch weg, sobald sie die Arme hochreißen, und versucht sie von hinten anzugreifen. Wu & Tai sind außerdem extrem anfällig gegen jegliche Art von Angriffs-Magie. Haltet im gesamten Kampf Eure Lebensenergie über 200, da Euch die unblockbare Spezialattacke der beiden sonst gefährlich wird.

IFRIT

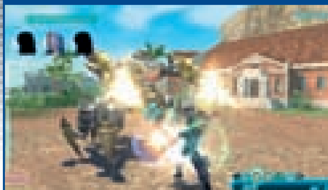


Der möchte ein Eisberg sein! Belzebub Ifrit schreit geradezu nach einer Abkühlung.

HP: 6.720 | Beste Materia: Eis

Unschwer zu erraten: Frostbeulen mag der feurige Geselle gar nicht, also haut ihm die Eiskristalle um die Ohren. Alternativ könnt Ihr den Feuerteufel auch von hinten mit kritischen Treffern bearbeiten, dann solltet Ihr aber stets vor seiner Konterattacke auf der Hut sein. Haltet Eure Lebensenergie über 450, sonst brät Euch die Höllenfeuer-Attacke bei lebendigem Leibe.

WACHSPINNE

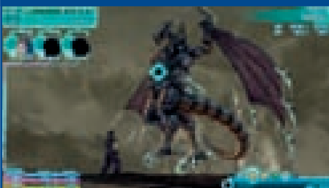


Unter dem Sperrfeuer des Spinnenroboters könnt Ihr Euch wegrollen, ohne allzu viel Schaden zu nehmen.

HP: 7.225 | Beste Materia: Blitz

Der spinnenartige Wachdroide attackiert Euch mit Klauen und Kanonen, denen Ihr tunlichst ausweichen solltet. Als Roboter ist das Metallbiest gegen Stromstöße anfällig und deshalb ein ideales Ziel für Eure Blitz-Materia. Außerdem könnt Ihr den schwerfälligen Burschen leicht ausmanövrieren und ihn von hinten in die Mangel nehmen.

BAHAMUT



Hallo da unten! Trotz seiner Größe solltet ihr Bahamuts Geschwindigkeit niemals unterschätzen.

HP: 8.740
Beste Materia: Elementarmagie

Theoretisch könnt Ihr den Drachen nur mit Schwertstreichen besiegen. Das wird aber spätestens dann mühsam, wenn er anfängt, auf die fliegenden Inseln im Hintergrund auszuweichen. Jetzt solltet Ihr ihn mit einer beliebigen Elementar-Materia angreifen. Die härtesten Angriffe des Drachen erfolgen stets aus der Luft. Geht also in Abwehrstellung, wenn der Gigant abhebt.

G-KRIEGER



Mit dieser gelben Angriffs-Materia könnt Ihr dem G-Krieger auch von vorne kritische Treffer beibringen.

HP: 8.290
Beste Materia: Elementarmagie

Der rote Genesis-Klon ist so hässlich wie langsam. Wenn Ihr keine Magiepunkte beim Angriff mit einer beliebigen Elementarmagie verschwenden wollt oder er 'Schweigen' auf Euch spricht, könnt Ihr ihm einfach einige kritische Treffer ins Kreuz verabreichen. Holt er mit seiner Stangenwaffe aus, solltet Ihr Euch aufs Ausweichen vorbereiten.

BAHAMUT FURY

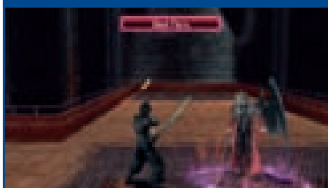


Auch in diesem Kampf solltet Ihr Eure kritischen Treffer per gelber Materia erhöhen.

TP: 18.000 | Beste Materia: Heilung

Ihr könnt Bahamut Fury nur mit kontinuierlicher Schwertarbeit beikommen. Wichtig in diesem Kampf ist aber das richtige Timing Eurer Deckung. Reißt der goldene Drache die Klaue hoch, solltet Ihr Euch darauf vorbereiten, seiner Klauenattacke auszuweichen. Auch den sechs fliegenden Stacheln der Hexafang-Attacke könnt Ihr ausweichen, geht nur auf genügend Abstand. Den mächtigen 'Megaflare' könnt Ihr weder blocken noch ausmanövrieren, danach ist schnödes Heilen angesagt.

GENESIS



Gleich wird's ganz schön dunkel: Die 'Black Flurry'-Attacke füllt den Bildschirm mit schwarzen Federn.

HP: 14.800 | Beste Materia: Barriere

Genesis' fieseste Attacke ist der unblockbare 'Black Flurry'-Move. Er kostet zwar nur MP, belegt Euch aber mit einem Fluch, der Euer DMW blockiert. Heilt Euch sofort mit einem Allheilmittel oder legt vor dem Kampf Ausrüstung an, die Euch gegen Flüche immunisiert. Ansonsten solltet Ihr zu Beginn des Duells eine Barriere aufbauen und stets versuchen, in Genesis' Rücken zu gelangen. Nutzt er 'Regen', solltet Ihr ihn vergiften.

ANGEAL-PENANCE

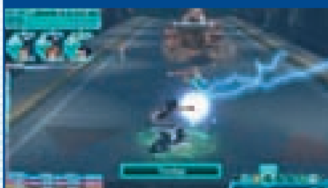


Nichts wie weg hier: Angeals explosiver Magie geht Ihr lieber ganz schnell aus dem Weg.

TP: 27.800 | Beste Materia: Heilung

Auch hier solltet Ihr schnellstmöglich versuchen, hinter den mutierten Angeal zu gelangen und von hier aus mit dem Schwert anzugreifen. Frontalangriffe werden durch Angeals massive magische Gegenwehr zur schmerzhaften Prozedur. Bringt Euren stärksten Heilzauber mit zum Kampf.

GENERALPANZER



Potzblitz! Als Roboter sind die Drohnen Euren elektrischen Entladungen schutzlos ausgeliefert.

HP: 26.860 | Beste Materia: Blitz

Bevor Ihr den schneckenlahmen Riesenpanzer von hinten zerlegen könnt, müsst Ihr zunächst seine vier Unterstützungsdrohnen mit Blitzen grillen. Danach könnt Ihr die Stahlbestie fachgerecht entsorgen. Werden die Drohnen wiederbelebt, beginnt Ihr einfach von vorne.

WACHSKORPION

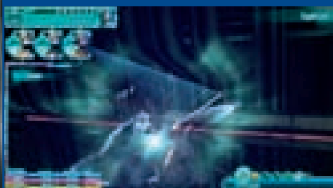


Mit solch mächtigen Entladungen könnt Ihr den Skorpion sogar frontal attackieren. Achtet auf Eure MP.

HP: 49.180 | Beste Materia: Blitz

Dieser Kampf wird umso leichter, je stärker Eure Blitzmagie ist. Habt Ihr bereits eine Blitzaga-Materia in Eurem Besitz, schmelzen die scheinbar unzähligen Trefferpunkte des Skorpion-Mechas im Nu.

SEPHIROTH

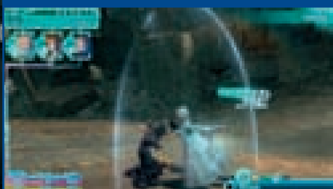


Attacken von hinten gelingen nur selten, da Sephiroth sich neuerdings teleportieren kann.

HP: 52.820 & 31.900
Beste Materia: Angriffszauber

Dieser Kampf besteht aus zwei Phasen. In der ersten solltet Ihr Euch mit der Barriere-Materia schützen und Sephiroth möglichst viel Schaden beibringen, ehe er Euch mit einer seiner Spezialattacken auseinandernimmt. Danach möglichst schnell heilen und wieder zu Schwertangriffen übergehen.
In der zweiten Phase des Kampfes solltet Ihr den weißhaarigen Psychopathen mit Euren stärksten Zaubersprüchen attackieren und gegebenenfalls mit Äther Eure MP auffrischen. Den Nahkampf riskiert Ihr nur, wenn Ihr pro Hieb über 1.000 Schadenspunkte verursachen könnt, sonst stößt er Euch irgendwann in den Lebensstrom.

HOLLANDER

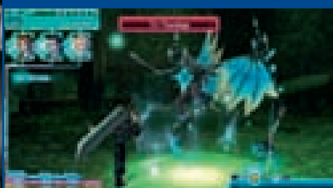


Kritische Schläge auf den Hinterkopf erhöhen das Denkvermögen. Ob's hilft?

TP: 98.540
Beste Materia: Feuer

Wenn der verrückte Wissenschaftler sich nicht ständig heilen würde, könntet Ihr ihn ratzfatz von hinten über den Haufen schnetzeln. Leider hat er ein paar nervige Tricks in petto. Weicht seinem stinkenden Atem unbedingt aus und heilt Euch nach seiner Riesenrakete. Die Riesenwürmer solltet Ihr mit Feuer abfackeln.

G-KÖNIGSMÖRDER

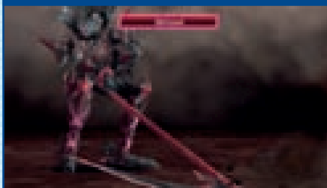


Setzt der gruselige Kerl zur Blitzattacke an, solltet Ihr ohne passende Ausrüstung schnell in Deckung gehen.

TP: 95.800
Beste Materia: Heilung

Der gefährlichste Zauber dieses Bosses ist der dreifache Blitzzauber. Am besten besorgt Ihr Euch ein Blitz-Armband (z.B. aus einer Kiste in Mission 4-3-2) und neutralisiert damit die Attacken des Königsmörders. Trotzdem solltet Ihr zwischen Euren regulären Schwertattacken nicht vergessen, Euch zu heilen.

G-AUSLÖSCHER

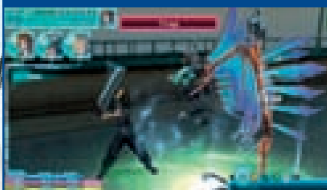


Die unblockbare Wirbelwind-Attacke zwackt Euch etwa die Hälfte Eurer Lebensenergie ab.

HP: 16.610
Beste Materia: Wirbelattacke

Da dieser Boss von zwei Genesis-Legionären eskortiert wird, solltet Ihr diese schnell mit der gelben Wirbelattacken-Materia vernichten. Danach ist der langsame Riese nur noch durch seine eigene Wirbelwind-Attacke gefährlich, die Ihr nicht blocken könnt. Heilt Euch danach und Ihr seid auf der sicheren Seite.

GENESIS-ELIMINATOR

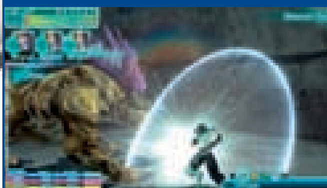


Achtung: Ihr könnt den Zaubervorgang des Eliminators an dieser Stelle nicht unterbrechen. Deckung!

HP: 65.300
Beste Materia: (Magie)-Barriere

Mit aktivierter Barriere und Magie-Barriere ist dieser Kampf recht gut zu meistern. Kritische Treffer sind wegen der Langsamkeit des Mutanten leicht zu erzielen, lediglich den starken Angriffszaubern solltet Ihr ausweichen.

BEHEMOTH-KÖNIG

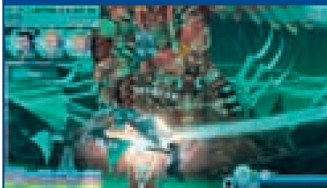


So schließt sich der Kreis: Mit kritischen Attacken ist der Behemoth-König kein Problem für Zack.

HP: 118.780
Beste Materia: Glückssterne

Der optionale Boss des letzten Dungeons lässt sich nur mit viel Geduld und mächtigen Schwerthieben besiegen. Um Euch den Kampf möglichst einfach zu machen, solltet Ihr die 'Glückssterne'-Materia nutzen, um Euer DMW auf Cissneis Spezialattacke auszurichten. Dadurch könnt Ihr mit jedem regulären Angriff kritische Treffer erzielen.

GENESIS-AVATAR



In dieser Phase ist der Avatar verwundbar. Hackt jetzt wie besessen auf die Materia an seinem Schwert.

HP: 118.780 | Beste Materia: Eure stärksten Angriffsmateria

Konzentriert Eure stärksten Angriffe auf Genesis' Schwert, wenn er es in den Boden steckt. Falls Ihr nicht zuviel Schaden nehmt, könnt Ihr die Klone, die das Schwert bewachen, ignorieren und Euch erst um sie kümmern, wenn der Avatar es in die Luft streckt. Ansonsten solltet Ihr Euch regelmäßig heilen sowie 'Barriere' und 'Magie-Barriere' aufbauen und eine Phoenixfeder benutzen, um den Kampf durchzustehen.

GENESIS



Kritische Treffer sind gegen Genesis schwer zu erzielen, trotzdem eignen sich Angriffe von hinten am besten.

TP: 99.999
Beste Materia: AT+Materia

Eröffnet den Kampf wie gehabt mit beiden 'Barriere'-Zaubern und benutzt gegebenenfalls eine Phoenixfeder. Wenn Ihr sämtliche Materia und Accessoires angelegt habt, die Eure Attacke steigern, habt Ihr mehr als eine faire Chance gegen Genesis. Haltet Euch nicht mit langwieriger Angriffsmagie auf, sondern zerlegt ihn per Busterschwert und achtet auf seine Angriffscombos. Es sind dieselben wie in den vorangegangenen Auseinandersetzungen; Ihr solltet also wissen, wann Ihr ausweichen bzw. blocken müsst. Die unblockbare 'Apokalypse'-Spezialattacke verursacht allerdings knapp 1.500 Schadenspunkte, heilt Euch deshalb rechtzeitig.

Gute Unterhaltung!

Extended >>

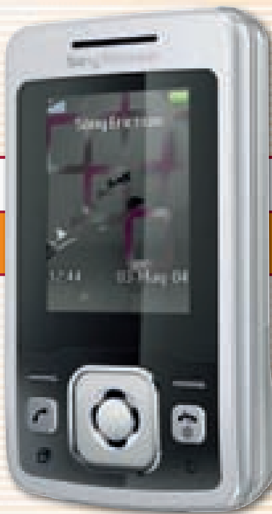
AB SEITE 96

...ECHTE SOLOKÜNSTLER: GAME & WATCH



Die Originalgeräte sind längst verschwunden, doch der Game & Watch-Geist bleibt in Schlüsselanhängern sowie Game-Boy-Modulen erhalten und erfreut auch jüngere Generationen.

Wir spüren die Alternativen auf!



AB SEITE 86

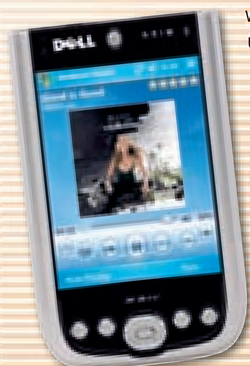
...MULTITALENT: HANDY

Ein großer Name betritt erneut die Bühne: Nachdem das N-Gage einen zweiten Anlauf wagt, erweitern wir zur Feier des Tages die Handy-Rubrik auf vier Seiten.

AB SEITE 94

...ALLESKÖNNER: POCKET-PC

Geeignet für Arbeit und Vergnügen: Die Hosentaschen-Computer sind für viele Anwendungen gerüstet und taugen auch zur Freizeitgestaltung – wir stellen Euch interessante Spiele vor, die es für das übliche Handheld-Sortiment nicht gibt und durchaus einen Blick wert sind.



AB SEITE 92

...WIEDERSPIELER: PSone AUF PSP



Das Angebot wächst: Diesmal testen wir nicht nur PSone-Klassiker, die als Download zur Verfügung stehen – auch ein paar speziell für die PSP entwickelte Neuheiten wurden von uns unter die Lupe genommen.

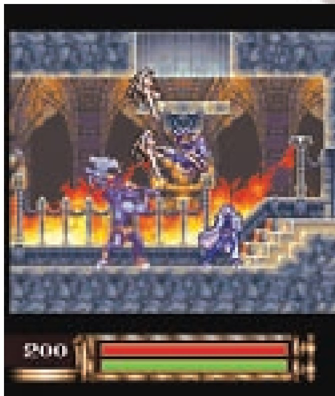
Leseführung >>

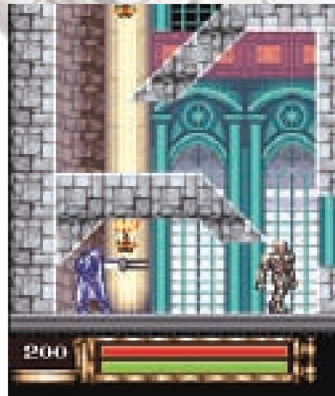
Die ganze Welt des mobilen Entertainments

Während wir uns im Testteil der *Mobile Gamer* den beiden Schwergewichten Nintendo DS und Sony PSP widmen, kommen in der Extended-Rubrik alle anderen Handheld-Facetten zum Vorschein. Neben dem nimmermüden Game Boy hat der Pocket-PC hier sein Zuhause. Ein großer Bereich ist zudem für Handys mit ihren immer besseren Spiele-Fähigkeiten reserviert. Ganz zu schweigen von unserer Vorstellung mobiler Exoten und Oldies wie den legendären Game & Watch-Modellen von Nintendo. Neu im Extended-Portfolio: Die größten Hits der ersten Playstation sind nun auf der PSP zu spielen. Aufgrund des günstigen Preises (ca. 5 Euro pro Spiel) und der kuriosen Vertriebsform (sind nur über den Online-Shop via PS3 oder PC zu beziehen) testen wir sie im Rahmen der Extended- und nicht in der normalen Spieletest-Rubrik.

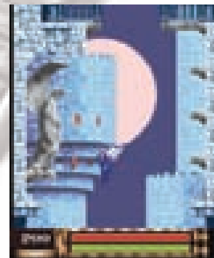


Handy-Games >>











Euer Held lernt zahlreiche Talente, mit denen Ihr abgelegene Ebenen erreicht.

In Obermotzkämpfen nutzt Ihr die offene Arena für Ausweichmanöver, bei gewöhnlichen Feinden die Deckung.

Castlevania Aria of Sorrow

Abenteuer >> Action-Adventure

Jetzt geht es Graf Dracula an den Kragen: Die Vampirjäger lernen frech die vielen Talente seiner finsteren Schergen.

Konami bringt seine erfolgreiche Vampirjagd vom GBA aufs Handy. In "Aria of Sorrow" hat der Belmont-Clan den fürchterlichen Graf Dracula bereits besiegt, das Abenteuer spielt in der Zukunft. Im Jahr 2035 bringt eine Sonnenfinsternis den Flattermann wieder ins Spiel, denn Student Soma Cruz und seine Freundin Mina Hakuba werden zu jener düsteren Stunde in die Spukfestung des Grafen teleportiert. Während Mina in die Fänge des Schlossherren gerät, muss Soma durch alle Abschnitte der Festung kraxeln und den Fürst der Dunkelheit im Thronsaal stellen. Leider ist das Gemäuer arg verwinkelt und mit zahlreichen Monstern wie Skelettsoldaten und Feuerteufeln gespickt: Nur wer die vielen Waffen (z.B. Wurfaxt, Speer und Messer) sowie Schlüssel-Items findet, kann sich nach und nach zum Obermotz durchschlagen. Für optimale Abwechslung sorgt eine gelungene Mischung aus Hüpfprüfungen, Monsterkämpfen und dem Erforschen des weitläufigen Areals. Außerdem hat Konami ein Charaktersystem eingebaut, mit dem sich der Held wie im Rollenspiel entwickeln lässt. So erhält er akrobatische Begabungen, mit denen er neue Abschnitte des Schlosses erreichen kann.

Einzigartig ist in „Aria of Sorrow" das Seelenset-System. Soma kann die Geister seiner Feinde sammeln und dann ihre Manöver nachahmen. Mit denen lässt sich vielfältig experimentieren, so könnt Ihr die Gegner mit ihren eigenen Waffen oder gar denen ihrer Kameraden schlagen. Natürlich sind diese Kräfte für den überlegten Einsatz bestimmt, Ihr müsst für sie erst mal Mana-Energie sammeln. Mit massig Spezialeffekten und dem herrlich gruseligen Sound holt die Umsetzung alles aus Eurem Handy heraus, lediglich die schwarzen Balken begrenzen das Bild und lassen den Helden etwas mickrig erscheinen. Von diesem kleinen Manko solltet Ihr Euch aber nicht abschrecken lassen: "Aria of Sorrow" ist das komplexeste und aufregendste Action-Adventure für Handys.

Castlevania: Aria of Sorrow	
Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Konami
Anbieter	>> www.konami-europe.com
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik: 8 von 10
Sound: 9 von 10

9 von 10 SPIELSPASS

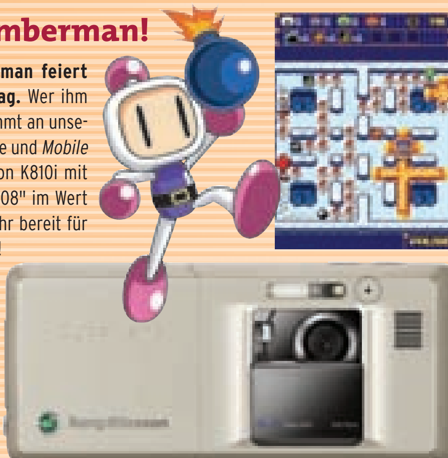
Weitläfig und herrlich gruselig: Erforscht als talentierter Vampirjäger das Schloss des Grafen Dracula.

>> HARDWARE-NEWS

Gewinnt mit Bomberman!

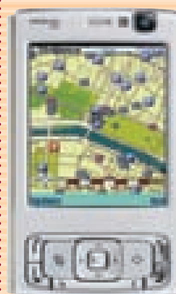
Hudson-Maskottchen Bomberman feiert mit Euch seinen 25. Geburtstag. Wer ihm auf einer Postkarte gratuliert, nimmt an unserem Gewinnspiel teil. Disney Mobile und *Mobile Gamer* verlosen ein Sony Ericsson K810i mit vorinstalliertem "Bomberman 2008" im Wert von zirka 300 Euro - damit seid Ihr bereit für Vierspieler-Matches per Bluetooth! Schickt Eure Grüße bis zum 30. September 2008 an uns; das Los entscheidet, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Cybermedia GmbH
Happy Birthday Bomberman
Wallbergstr. 10



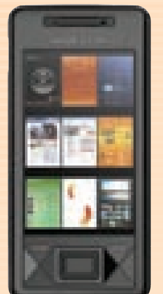
Nokia schnürt ein Navigationspaket

Das "Nokia N95 Navigation Pack" weist Euch für 500 Euro den Weg. Im Lieferumfang befinden sich das N95-Gerät mit zwei Gigabyte Speicherkarte und der Navigationssoftware mit Kartenmaterial für Deutschland, Österreich und Schweiz. Die Nutzung der Karten ist aber nur ein Jahr gebührenfrei.



Handy mit optimalem Komfort?

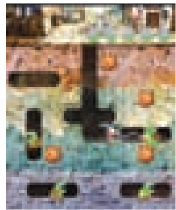
Windows Mobile 6 und Sony Ericssons Benutzerinterface "Xperia" sollen demnächst die Handy-Bedienung optimieren. Das erste kompatible Handy "X1" wird im Herbst erscheinen und soll sich laut Hersteller den Bedürfnissen des Nutzers anpassen - man darf gespannt sein. Die Bedienung erfolgt wahlweise über Tasten oder Touchscreen.





Dig Dug Deluxe

Reaktion >> Geschicklichkeit



Ihr dürft den Klassiker auch mit überarbeiteter Grafik spielen.

Der Spielhallenklassiker erstrahlt in neuem Glanz: In "Dig Dug" gräbt sich ein Gärtner in die Erde, um mit seiner Luftpumpe fiese Schädlinge aufzublasen, bis sie platzen. Dabei muss man auf Steinschlag achten und sich vor dem Feuerhauch des Drachen in Acht nehmen. Der vergnügliche Geschicklichkeitstest ist in zwei Varianten spielbar, mit klassischer Optik und als grafisch überarbeitetes Deluxe-Update – nur beim Sound hat man sich Verbesserungen leider gespart.

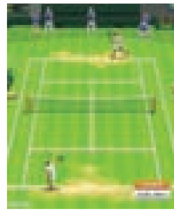
Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Namco-Bandai
Anbieter	>> www.vodaphone.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 6 von 10
Sound 4 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Vergnügliche Retro-Geschicklichkeit für zwischendurch ohne Neuerungen.

Wimbledon 2008

Sport >> Tennis



Trotz kleinem Ball lassen sich die Matches vorbildlich kontrollieren.

Spielt Einzelmatches, veranstaltet ein Turnier oder gewinnt Wimbledon durch hartes Training im Karriere-Modus. Dank der unkomplizierten Steuerung konzentriert Ihr Euch in den Tennispartien auf taktisches Spiel und das Ausführen von Superschlägen – Profis können die Gegner richtig ausspielen. Leider wird mit nur drei Plätzen und Doppelspiel kaum optische oder inhaltliche Abwechslung geboten, das kann auch ein zusätzliches Wissensquiz nicht kaschieren.

Unterstützt	>> Symbian S60-Handys
Hersteller	>> Gameloft
Anbieter	>> www.gameloft.de
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 7 von 10
Sound 5 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

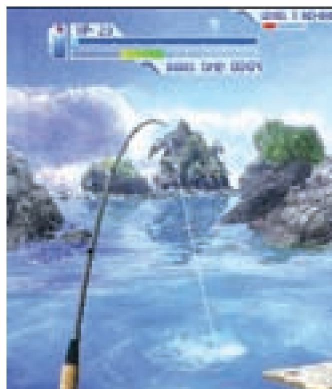
Flotte Ballwechsel und klasse Steuerung, aber mit wenig Drumherum.

Hooked On Creatures of the Deep

Sport >> Angeln



Werft in Alaska, Costa Rica, Schottland und Thailand die Angel aus. "Hooked On" fasziniert mit einem umfangreichen Abenteuer-Modus, in dem Ihr Turniere gewinnt, Herausforderungen meistert oder ganz entspannt den Hobbyangler gebt. Dabei sammelt Ihr Erfahrung, mit der neue Bereiche, Ausrüstung und sogar Minispiele verfügbar werden. Die Karriere spielt Ihr in zwei Modi: Ihr braust in der Vogelperspektive mit dem Motorboot über den See, dann werft Ihr in 3D die Angel aus. Falls die Beute in Euren Köder beißt, müsst Ihr sie gefühlvoll einziehen – passt auf, dass die Schnur nicht reißt. Auf dem Grund der Gewässer verfängt sich der Haken in allerlei Müll, der für herbe Enttäuschungen sorgt – zum Glück entgeht Euch der Leckerbissen nur virtuell, denn auch für das Säubern der Fischgründe werdet Ihr belohnt.



Mit Gefühl: Sobald ein Fisch anbeißt, müsst Ihr die Leine behutsam einziehen.



Hooked On: Creatures of the Deep

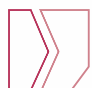
Unterstützt	>> Handys mit N-Gage
Hersteller	>> Nokia
Anbieter	>> www.ngage.com
Zirka-Preis	>> 10 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 6 von 10
Sound 6 von 10
7 von 10 SPIELSPASS

Überraschung: Zahlreiche Aufgaben, Turniere und Treibgut machen die Anglerkarriere richtig spannend.

System Rush Evolution

Rennspiel >> Arcade

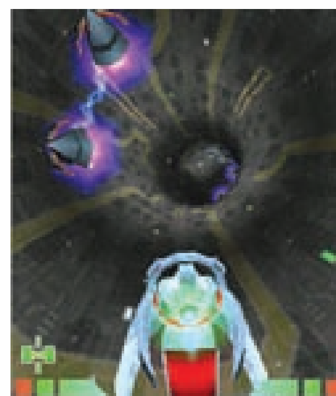


In "System Rush Evolution" spielt Ihr einen Hacker, der die zehn Subnets des weltweiten Computernetzwerks Kenjou stürmt. Das klingt nach Grübelarbeit, spielt sich aber wie ein Rennspiel: Ihr braust durch die tunnelförmige Datenautobahn, weicht Sicherheitsprogrammen, Banden und Löchern aus. Kenner nutzen Beschleunigerupgrades und Turbofelder, um schneller ans Ziel zu kommen.

Die Handlung hält zwei Aufgaben für Euch bereit: Bei der Infiltration müsst Ihr innerhalb des Zeitlimits mehrere Runden drehen, für den Shutdown nehmt Ihr dagegen die Sicherheitsprogramme mit der Bordkanone aufs Korn. Neonröhrenoptik, Tunnellogik und verschlungene Bahnen bereiten Euch einen eindrucksvollen Geschwindigkeitsrausch, der besonders im Mehrspieler-Modus für hitzige Duelle sorgt. Bis zu vier Hacker können sich über die N-Gage-Arena verbinden und Online-Gefechte austragen. Hier gibt es auch Extras, die etwa die Steuerung der Gegner für kurze Zeit umdreht – ganz schön fies! Über den eingebauten Ranking-Filter könnt Ihr zudem flott ebenbürtige Gegner finden. Leider unterstützt „System Rush Evolution" keine lokalen Verbindungen per Bluetooth oder WLAN – wer gerade keinen Empfang hat oder im Schnellzug durch die Funklöcher donnert, muss auf Mehrspieler-Rennen verzichten. Trotzdem ist die Raserei ein technisch beeindruckender Meilenstein; immerhin ermöglicht sie den europäischen Handy-Zockern erstmals Online-Duelle in Echtzeit.



In den tunnelförmigen Datenströmen gibt's keine Decke; Ihr dürft die Strecke rundum befahren – nur an besonderen Stellen begrenzen Löcher die Bewegungsfreiheit.



Wie bei allen N-Gage-Titeln spielt Ihr wahlweise hoch oder quer.



System Rush Evolution

Unterstützt	>> Handys mit N-Gage
Hersteller	>> Nokia
Anbieter	>> www.ngage.com
Zirka-Preis	>> 10 Euro
Besonderheiten	>> Online-Modus

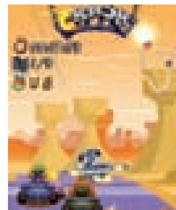
Grafik 8 von 10
Sound 7 von 10
8 von 10 SPIELSPASS

Rasantes Röhrenrennen mit zwei Spielmodi und technisch revolutionären Online-Gefechten für vier Spieler.



Crash Bandicoot Nitro Kart

Rennspiel >> Fun-Racer



Vollgas: Mit der Jet-Verwandlung überfliegt Ihr die Gegner.

Crash und seine Freunde brettern über 16 Strecken und duellieren sich mit allerhand Extrawaffen wie Raketen und Stacheln. Interessant werden die Einspieler-Rennen durch den umfangreichen Story-Modus, der Eure Fahr- und Sammelkünste mit zahlreichen Herausforderungen auf die Probe stellt. Außerdem lassen sich die Karts in Turbojet und Monstertruck verwandeln, die das Rennen in letzter Sekunde entscheiden können.

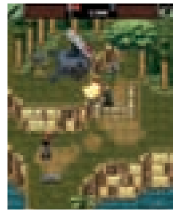
Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Vivendi
Anbieter	>> www.t-online.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 7 von 10
Sound 5 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Fahrzeug-Verwandlung und Missionen bringen Spannung in die Kartrennen.

Mercenaries 2

Action >> Third-Person-Shooter



Hinter den feindlichen Linien: Die Raketenstellung wird schwer bewacht.

Der Söldner räumt in Dschungel, Straßen und militärischen Festungen ordentlich auf. Ihr ballert mit Sturmgewehr, Flinte, Granaten und Raketenwerfer, außerdem kann Euer Held an besonderen Stellen Sprengsätze legen und MG-Nester besetzen. Die Feuergefechte sind unkompliziert und spielen sich weitgehend locker, weil Verletzungen schon nach wenigen Sekunden heilen. So könnt Ihr Euch entspannt aufs Ballern konzentrieren und gelegentlich auch mal waghalsig ins Getümmel stürzen.

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> I-Play
Anbieter	>> www.i-play.com
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine

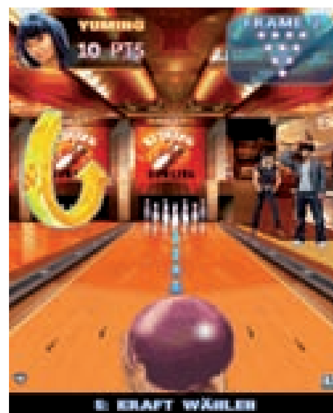
Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Wüste Ballerorgie mit Soldaten-Schnellheilung – wenig originell.

Midnight Bowling 2

Sport >> Bowling

Wie andere Spiele der "Midnight"-Serie weiß auch "Bowling 2" mit einem ansprechenden Karrieremodus langfristig zu unterhalten. Man schiebt in den Clubs der Oberweltkarte eine ruhige Kugel, stellt sich diversen Herausforderungen und erobert zahlreiche Trophäen sowie Upgrades. Obendrein dürft Ihr bis zu drei Freunde zum Turnier einladen – hier gibt es einiges zu tun. Für Dauerzocker ist die Lernkurve allerdings etwas niedrig, denn das Kugelverhalten und die gefühlvolle Steuerung lassen sich relativ schnell ausloten. Dann schiebt Ihr einen Strike nach dem anderen, die Bahnen der verschiedenen Lokalitäten bieten nur grafische Abwechslung und unterscheiden sich lediglich durch die Herausforderer. Mit dem idealen Schwung sind diese recht flott zu besiegen.



Wer den optimalen Schwung übt, kann mitternachts mächtig abräumen.



Midnight Bowling 2	
Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Gameloft
Anbieter	>> www.gameloft.de
Zirka-Preis	>> 3 Euro
Besonderheiten	>> Vierspielermodus

Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10
7 von 10 SPIELSPASS

Durchweg gelungenes Bowling mit klasse Kugelkontrolle und komplexem Karrieremodus.

UEFA Euro 2008

Sport >> Fußball

Wer gewinnt die Europameisterschaft? Dank UEFA-Lizenz könnt Ihr es persönlich entscheiden: Über Freundschaftsspiele und Qualifikationsrunde bolzt Ihr Euch mit Klose, Ballack und Konsorten ins EM-Finale. Das erledigt Ihr im Gegensatz zu anderen Fußballspielen nicht mittels zig Sondertasten, sondern mit nur einem Schussknopf. Je nach Spielsituation wird über dem Kopf des aktiven Sportlers ein Icon eingeblendet, das die Belegung der Taste symbolisiert – z.B. Pass, Schuss und Rempler. Mit dem dynamischen Funktionswechsel spielen sich die Ballwechsel überraschend flott und trotzdem entspannt. Es gilt die Spieler taktisch zu manövrieren und Gelegenheiten für vorteilhafte Aktionen spontan zu nutzen. Damit eignet sich "UEFA Euro 2008" hervorragend für Einsteiger und beiläufige Matches 'unter der Schulbank'. Natürlich bietet das Turnier sämtliches Drumherum, das man von einem aktuellen Fußballspiel erwartet: Ihr dürft Aufstellung und Taktik variieren, Euch von den euphorischen Kommentatoren anheizen lassen und zweifelhafte Schiri-Entscheidungen im Replay detailliert nachprüfen. Etwas zu kurz kommt dagegen die Turnieratmosphäre: Das Publikum gibt sich sowohl akustisch als auch grafisch unbeeindruckt und die Spieler stürmen etwas mickrig übers LCD – da kommt die Action nicht so recht rüber. Wer sich allerdings mit der komplexen Steuerung der Konkurrenz überfordert fühlt, sollte sich diese Gelegenheit zum entspannten Ballwechsel nicht entgehen lassen.





Der Spielfablauf ist rasant, erfordert aber gute Lichtverhältnisse: Wenn das Display spiegelt, verliert Ihr Icons und Ball schon mal aus den Augen.



Aufstellung und Taktik dürft Ihr vor jeder Begegnung modifizieren.



UEFA Euro 2008	
Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> EA Mobile
Anbieter	>> www.eamobile.com
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

Grafik 6 von 10
Sound 5 von 10
8 von 10 SPIELSPASS

Die Einknopf-Action ermöglicht flinke Sturmmanöver, schwach ist dagegen die Präsentation der Meisterschaft.

Sonic the Hedgehog 2 Dash

Reaktion >> Jump'n'Run

Glu Mobile bringt den zweiten Teil von Segas Mega-Drive-Klassiker aufs Handy. Ihr flitzt mit Sonic und Tails durch Rollen und Loopings, überspringt allerhand Fallen und kullert sogar durch Pinball-Levels. Außerdem gilt es allerlei Feinde wie Robowespen und natürlich den fiesen Dr. Eggman zu bekämpfen. Dabei ist das Gameplay stets höllisch rasant, was zwar technisch beeindruckend rüber kommt, aber das Hochkant-Display erkennbar an seine Grenzen bringt. Mangels Weitsicht müsst Ihr die Pfade penibel auswendig lernen, sonst rast Ihr geradewegs in jedes Hindernis. Was bei "Castlevania" durch das niedrige Tempo (siehe Seite 86) erträglich ist, wird dem Sega-Igel zum Verhängnis: Selbst Kenner der Vorlage müssen sich mächtig anstrengen, um Tierquäler Eggman das Handwerk zu legen.

Die authentische Umsetzung des Klassikers lässt Retroherzen höher schlagen.

Sonic the Hedgehog 2 Dash

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Glu Mobile
Anbieter	>> www.glu.com
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Auch auf dem Handy ist der Igel blitzschnell, da könnt Ihr Euch kaum auf Hindernisse einstellen.

Handy Paparazzi

Denken >> Knobelspiel

Wer entdeckt alle verräterischen Details? Knippst sie mit der Kamera!

In drei Minispielen durchleuchtet Ihr das Privatleben der Promis. Ihr schleicht Euch in ihre Wohnungen und knipst peinliche Details, vergleicht Beweisaufnahmen und lichtet schließlich das flüchtende Opfer selbst ab. Die drei rätsellastigen Disziplinen bringen Euch Dollars, mit denen sich aber nichts anstellen lässt - wer hier Upgrades wie Teleobjektiv vermutet, sucht vergeblich. So kommt in der Fadenkreuzsucherei weder High-Society- noch echtes Jagdfieber auf.

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> I-Play
Anbieter	>> www.iplay.com
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

5 von 10 SPIELSPASS

Falls die Handykamera streikt: drei skandalöse Such- und Knipsspiele.

Rambo forever

Action >> Zielkreuz-Shooter

Große Soldaten und Kriegsgerät sorgen für pompöse Baller-Action.

John Rambo ist zurück und diesmal räumt er mit dem Fadenkreuz auf. Ihr ballert auf Fahrzeuge, Schiffe und Soldaten, die von rechts und links in den Bildschirm stürmen. Das macht kurzzeitig Laune, auf Dauer bieten die wenigen Gegnertypen aber kaum Abwechslung. Auch das Sammeln von Munition und Granaten bringt ein wenig Taktik ins Spiel. Aber egal: Fans des rustikalen Einzelkämpfers wollen einfach nur mächtig drauf halten und für diesen Zweck taugt "Rambo forever" allemal.

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> In-Fusio
Anbieter	>> www.in-fusio.com
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Ballern bis der Arzt kommt: Rambo erfüllt Eure Erwartungen - mehr nicht.

Asphalt 3: Street Rules HD

Rennspiel >> Arcade

Die todesmutigen Raser von "Asphalt 3" brettern mit drei Bikes und neun Rennwagen wie Ford Mustang GT, Aston Martin V8 Vantage und Lamborghini Gallardo Spyder durch den dichten Verkehr. Die Flitzer sammeln Nitro-Extras für optimale Beschleunigung und können um die Kurve schleudern, wenn Ihr das Lenkrad voll einschlagt. Damit lassen sich auch ohne Gastaste spektakuläre Verfolgungsjagden mit der Polizei anzetteln, die sich nach gewagten Manövern und rabiaten Remplern an Euer Heck klemmt. Es drohen aber nicht nur Strafzettel, mit der Highway-Action lässt sich auch Geld verdienen. Nachrichtenhelikopter fangen die schönsten Szenen ein und bringen Euch so in die TV-News. Mit der Prämie lassen sich anschließend neue Wagen, Bikes und Ersatzteile freischalten.

Die sieben Strecken wie Honolulu, San Francisco und Las Vegas bieten reichlich grafische und spielerische Abwechslung. Es zählen sowohl das korrekte Anfahren und Schleudern in den verzwickten Kurven als auch Ortskenntnis. Nur wer die Lage der Nitros in engen Gassen sowie Tunnels kennt und sie an korrekter Stelle einzusetzen weiß, wird schließlich in den fünf Spielmodi triumphieren. Zur Auswahl stehen das normale Rennen, die 'Beat'em all'-Rempelei gegen sechs andere Fahrer, Verfolgungsjagden mit der Polizei, Bargeldmodus und Duellrennen. Weil rabiater Fahrstil stets belohnt wird, lasst Ihr Euch immer wieder zu riskanten Manövern hinreißen. Lediglich die Online-Funktionen sind knapp ausgefallen, über die N-Gage-Arena dürft Ihr gerade mal Rekorde vergleichen.

Wer riskante Manöver zeigt, erhöht den Wanted-Level. Dieser bringt die Cops auf Eure Spur – Ihr könnt sie abschütteln oder ins Abseits rempeln.

Schlängelt Euch durch den Verkehr: Kontrahenten werden mit Icons markiert.

Asphalt 3: Street Rules HD

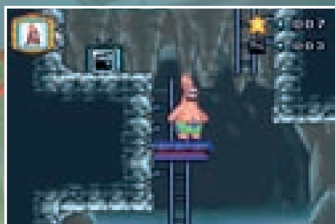
Unterstützt	>> Handys mit N-Gage
Hersteller	>> Gameloft
Anbieter	>> www.ngage.com
Zirka-Preis	>> 10 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

Grafik: 9 von 10
Sound: 7 von 10

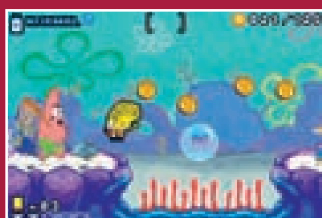
8 von 10 SPIELSPASS

Unkomplizierte und rasante Raserei mit viel Rempeleien und ansehnlicher Optik, die Laune macht.

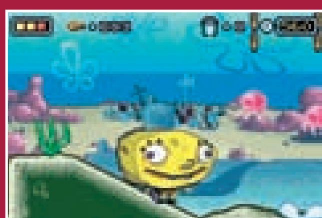
Game-Boy-Galaxie




Mal erkundet Ihr Rätsel-gespickte Labyrinthe (links), mal steuert Ihr Rennboot (rechts) oder Raumschiff: "Film ab!" unterhält mit reichlich Abwechslung.



In "Revenge of the Flying Dutchman" ist die Handlung geschickt in den Spielablauf der einzelnen Levels eingebaut.



SpongeBobs witziges Manöver findet Ihr in "Der Film": Er bläst seinen Kopf auf und spuckt in alle Richtungen Luftblasen.



Knappe Handlung mit schwachen Sprüchen: In den Hüpfspielen (hier: "Schlacht um Bikini Bottom") kommt der Witz zu kurz.



Jedes Level eine neue Spielmechanik: "Kreatur aus der krossen Krabbe" stellt Euch vor taffe Herausforderungen.



ZEICHENTRICK SPASS IM TASCHENFORMAT

Feucht, schräg und völlig daneben: Schwammkopf SpongeBob mischt den Game Boy Advance auf.



Wenn Schwamm SpongeBob ins Grübeln kommt, stehen dem Zuschauer die Haare zu Berge. Mit abgedrehten Einfällen und verkehrter Logik weiß SpongeBob eine große Fangemeinde an den Bildschirm zu fesseln. Aber wie sieht es mit dem GBA aus, treffen hier seine Gags ebenso pfiffig unter die Wasserlinie? *Mobile Gamer* hat Bikini Bottom besucht und den Schwammkopf zur Rede gestellt!

Die Bikini-Clique

Wer bereits einen Blick auf unsere Tabellen rechts oben geworfen hat, wird feststellen, dass einige "SpongeBob"-Episoden nur eiserne Fans begeistern. Es handelt sich um simple Hüpfspielumsetzungen, in denen Handlung und Witz der Vorlage nicht greifen. Vor solchen Schnellschüssen solltet Ihr Euch beim Thema TV-Umsetzungen grundsätzlich in Acht nehmen: "Super Sponge“ bietet zwar komplexe Levels mit vielen Ebenen, spielt sich wegen den wenigen Manövern und der plumpen Watschattacke aber mächtig eintönig. Die "Schlacht um Bikini Bottom" bereitet mit Luftblasengeschoss und Stampfer zwar mehr Action, Ihr lauft aber nur lineare Pfade ab. "Revenge of the Flying Dutchman" erweitert das Konzept mit Blasengeschossen, die Gegner einschließen und sie so als Trampolin nutzbar machen. Außerdem



Mal was anderes: Im "Fotofieber"-Spiel wird nicht geballert, sondern geknipst.



"Durch dick und dünn" gehen immer zwei Helden: Mit der Schultertaste dürft Ihr sie jederzeit wechseln.

SpongeBob-Spiele für GBA

Name	Hersteller	Wertung
SpongeBob Schwammkopf: Der Film	THQ	6 von 10
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	THQ	7 von 10
SpongeBob Schwammkopf: Kreatur aus der krossen Krabbe	THQ	7 von 10
SpongeBob Schwammkopf: Schlacht um Bikini Bottom	THQ	5 von 10
SpongeBob Schwammkopf und seine Freunde im Fotofieber	THQ	5 von 10
SpongeBob und seine Freunde: Angriff der Spielzeugroboter	THQ	4 von 10
SpongeBob und seine Freunde: Durch dick und dünn!	THQ	5 von 10
SpongeBob und seine Freunde: Schlacht um die Vulkaninsel	THQ	4 von 10
SpongeBob Squarepants: SuperSponge	THQ	5 von 10
SpongeBob Squarepants: Revenge of the Flying Dutchman	THQ	6 von 10

Spiele mit SpongeBobs Freunden

Name	Hersteller	Wertung
Cosmo & Wanda - Wenn Elfen helfen! Das Schattenduell	THQ	4 von 10
Cosmo & Wanda - Wenn Elfen helfen! Die Anti-Welt	THQ	4 von 10
Danny Phantom: Dschungelstadt	THQ	5 von 10
Danny Phantom: Sein größter Gegner	THQ	6 von 10
Jimmy Neutron - Der mutige Erfinder (Boy Genius)	THQ	4 von 10
Jimmy Neutron vs. Jimmy Negatron	THQ	6 von 10

Sammelmodule



Wer Platz und Euro sparen will, kann mit der "2 in 1"-Serie gleich zwei Spiele auf einem Modul kaufen: "Supersponge" dürft Ihr wahlweise mit "Revenge of the Flying Dutchman" oder "Schlacht um Bikini Bottom" erwerben, Letzteres gibt's aber auch im Paket mit "Jimmy Neutron - Boy Genius". Die empfehlenswerteste Sammlung ist aber "2 in 1: SpongeBob Schwammkopf - Der Film & SpongeBob Schwammkopf und seine Freunde im Fotofieber".

Zwei zum Preis von einem: Mit "2 in 1"-Modulen könnt Ihr bare Münze sparen.



bringen Gesprächspartner und Aufgaben etwas Handlung in die Hüpflevels. Unterhaltsam ist auch "SpongeBob Schwammkopf – Der Film", das mit verzwickten Plattformwelten den Einsatz vielfältiger Manöver abverlangt. Richtig Spaß habt Ihr aber nur mit zwei Titeln, die Hüpfspielelemente mit massig Minispielen aufpeppen: In "Kreatur aus der krossen Krabbe" bringt jede Szene eine neue Aufgabe mit sich; mal manövriert man einen Flieger durch ein Höhlensystem, mal ballert man mit dem Fadenkreuz auf Obermotz Plankton. In der TV-Show "Film ab!" erkundet Ihr mit den individuell talentierten Helden SpongeBob, Patrick, Sandy und Thaddäus verzwickte Labyrinthe mit Schaltern und Aufzügen. Außerdem gibt's 30 Minispiele und ein Extra-Casino zu entdecken – wer vergnügliche Abwechslung mit den Rifffreunden sucht, ist hier richtig.

Teamwork

Wenn SpongeBob das Wasser bis zum Halse steht, ruft er Nickelodeon-Figuren aus anderen Serien zur Hilfe. In den Spielen rund um "SpongeBob und seine Freunde" mischen bis zu zehn weitere Cartoon-Figuren mit, darunter Jimmy Neutron, Danny Phantom sowie Cosmo und Wanda. Dabei vereinen die Helden ihre individuellen Talente, um gemeinsame Feinde zur Strecke zur bringen. In "Angriff der Spielzeugroboter" und "Schlacht um die Vulkaninsel" geschieht das etwas plump, während bei "Durch dick und dünn!" zahlreiche Schalter- und Suchrätsel die Jump'n'Shoot-Action auflockern. Zudem darf man zwei Helden per Schultertaste wechseln und so mit Waffen und Extras experimentieren. Eine originelle Abwechslung ist "Fotofieber". Hier schickt Jimmy Neutron seine Freunde in verschiedene Spieleuniversen, die es zu katalogisieren gilt. Während man den Trubel im Hintergrund mit dem Fadenkreuz knipst, muss der Held im Vordergrund auf Hindernisse und Feinde achten.

Seine Freunde

Natürlich erleben SpongeBobs Freunde auch eigenständige Abenteuer, die wir Euch nicht vorenthalten wollen. Interessant ist vor allem "Danny Phantom: Sein größter Gegner", das mit massig Combos und Spezialmanövern die Kampfkunst ins Hüpfspiel bringt – dank großer Figuren kommen die Aktionen toll zur Geltung. Wer ein umfangreiches wie technisch eindrucksvolles Abenteuer sucht, sollte dagegen zu „Jimmy Neutron vs. Jimmy Negatron" greifen: Hier gilt es, 30 Abenteuerwelten in 3D zu erkunden, die drei Minispiele (Münzen sammeln, Schafe hüten und auf Asteroiden ballern) darf man per Linkkabel auch gegen einen Freund spielen. Weniger empfehlenswert sind dagegen das hässliche "Jimmy Neutron - Der mutige Erfinder" sowie die klotzigen Abenteuer von "Cosmo und Wanda" - in Sachen Spielspaß können die Freunde dem Schwammkopf jedenfalls nichts vormachen! *oe*





In „Cosmo & Wanda - Wenn Elfen helfen! Das Schattenduell" wechselt Ihr die Helden, um ballern oder rollen zu können.

Mit seinen vielen 3D-Welten kann sich "Jimmy Neutron vs. Jimmy Negatron" von der Jump'n'Run-Konkurrenz abheben.



Playstation Portable >>



PSP Wer wird als erster satt? Bei dieser Variante des Tauziehens müssen die Kontrahenten ordentlich zerren, um einen Biss vom Kuchen zu ergattern.



PSP Wer blind zuschnappt, schluckt die Bombe: Trotzdem müsst Ihr Euch beim Wettessen beeilen, denn die Konkurrenz schluckt schnell runter.

Bishi Bashi Special

Reaktion >> Minispielsammlung

Leider nur für Solisten: Der PSone-Minispiel-wahnsinn macht müde Zocker munter!

Wenn die Mischung stimmt, bringen Minispiel-Olympiaden mit aufregenden Reaktionstests und hitziger Duellatmosphäre jede Menge Spaß. "Bishi Bashi Special" umfasst mit 85 Minipspielen gleich zwei dieser Sammlungen, nämlich "Super Bishi Bashi" und "Hyper Bishi Bashi". In beiden Varianten treten bis zu acht Comicfiguren zu Turnier und Freundschaftskämpfen an: Die Duellanten springen etwa über die Mäuler von Haien, spielen "Pong" mit wechselnden Items und fangen Flaschen um die Wette. Mit den witzigen Animationen und ausdrucksstarken Figuren sorgt die Präsentation für einige Lacher, zumal manche Spielideen originell sind – u.a. stehen Sushi-Wettessen und Bombenfrühstück auf dem Programm. Sämtliche Disziplinen werden in einem Tutorial erklärt, gehen aber auch spontan locker von der Hand. Allerdings sorgt ein großes Manko für Missstimmung: Die verschiedenen Mehrspielermodi funktionieren nur auf PS3 und PSone, nicht aber auf PSP. Deshalb daddelt Ihr lediglich den Solomodus gegen Computer-Konkurrenz, eine Hotseat-Variante gibt es nicht. Trotzdem bietet das Download-Spiel jede Menge vergnügliche Herausforderungen, die allemal als Übung für Partymatches auf PS3 dienen können: Wer Handheld und Konsole besitzt, muss zugreifen!



PSP Selbstverteidigung: Wehrt Gangster mit Schlägen und Kicks ab.

Bishi Bashi Special

Entwickler	>> Konami, Japan
Hersteller	>> Konami
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine

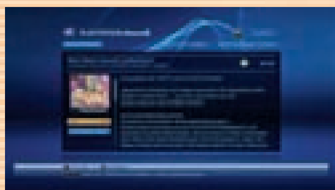
Multiplayer	nicht möglich
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

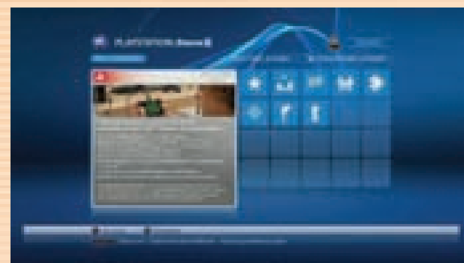
Ideal für PS3-Besitzer: massig vergnügliche Minispiele, die Ihr auf der PSP leider nur alleine zocken könnt.

Neuer Playstation-Store für PS3

Den Playstation-Store haben wir Euch bereits erklärt, seit der Firmware 2.30 für PS3 gibt es jedoch spannende Neuerungen. Der Online-Laden ist nun nicht mehr Web-basiert, sondern Teil der Konsolen-Software. Euer Vorteil: Habt Ihr das Angebot einmal in den Speicher der PS3 geladen, klappen Darstellung und Schmökern wesentlich flotter. Außerdem gibt es jetzt eine eigene PSP-Rubrik, mit dem Handheld kompatible Spiele werden nicht mehr mit anderen Klassikern vermischt. Nachdem Ihr einen oder mehrere Titel in den virtuellen Einkaufswagen gelegt habt, klickt Ihr Euch zur Kasse. Dann wird der entsprechende Betrag von Eurer Kreditkarte abgebucht. Nach dem Bezahlen wechselt Ihr auf die Download-Seite: Klickt bei jedem Titel auf 'Herunterladen', um den Download zu starten. Bevor Ihr die Klassiker auf die PSP bringt, müsst Ihr sie auf der PS3-Festplatte installieren. Anschließend könnt Ihr mit der Dreieck-Taste ein Menü öffnen und sie via USB-Kabel aufs Handheld kopieren – bis zu fünfmal pro Titel. Beachtet außerdem die Reload-Funktion: Wer Download-Titel aus Versehen von Handheld und Konsole löscht, kann sie im Store unter 'Downloads anzeigen' erneut auf die Festplatte laden.



PS3 Zu jedem Titel erhaltet Ihr eine Beschreibung, aber kein Bildschirmfoto.



PS3 Anschaulich: Der neue Playstation-Store erklärt die Übertragung der Software aufs Sony-Handheld.

Beats

Reaktion >> Musikspiel

In "Beats" fliegen Tastensymbole aus allen Richtungen ins Zentrum des Bildschirms. Sobald sie dort ankommen, drückt Ihr den entsprechenden Button. Das kann ganz schön knifflig werden, denn die Symbole schweben unterschiedlich schnell. Außerdem sammelt Ihr so Energie, mit der Ihr den Bonusmodus aktiviert: Jetzt fliegen Euch die Special-FX nur so um die Ohren, während Ihr für Treffer doppelt abräumt. Wie der Name verrät, geht das Ganze im Rhythmus der Musik vonstatten. Entweder nutzt Ihr diverse vorgegebene Songs oder eigene Musiktracks auf dem Memstick. Die unbegrenzte Level-Vielfalt kann zumindest eine Zeit lang über das nicht gerade spektakuläre Spielkonzept hinweg trösten – normalerweise drücken Musikspielfans nicht einfach nur Tasten, sondern hüpfen auf Tanzmatten oder zupfen virtuelle Gitarrenseiten - siehe "Guitar Hero" auf Seite 12.



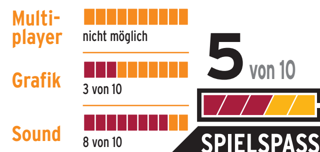
PSP Jedes Stück entfesselt eigene Tastenfolgen und Richtungsvarianten.



PSP Im Bonusmodus bringen Euch allerlei Specialeffekte aus dem Takt.

Beats

Entwickler	>> SCEE, UK
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 8 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> läuft nur auf PSP
Multiplayer	nicht möglich
Grafik	3 von 10
Sound	8 von 10



Bei diesem Musikspiel dürft Ihr eigene Stücke importieren, aber weder Instrument noch Darbietung kontrollieren.

Go! Puzzle

Denken >> Knobelspiel

Drei Denkspiele bringen Eure grauen Zellen auf Hochtouren: In "Swizz Blocks" sortiert Ihr farbige Klötze, die von rechts und links ins Spielfeld purzeln. Bei „Aquatica" gilt es dagegen Seesterne zu stapeln, damit das U-Boot aufsteigen kann. Der "Skyscraper" kraxelt die Etagen diverser Wolkenkratzer hoch, dabei muss er auf jeder Stufe alle Felder einer vorgegebenen Farbe durch Beschreiten grau färben. Jede Grübelei spielt Ihr in verschiedenen Modi wie Puzzle, Duell und Herausforderung, außerdem werden Freundschaftsspiele per Ad-Hoc unterstützt. Damit bietet die Sammlung reichlich Abwechslung für Einsteiger. Puzzleprofis entlarven "Swizz Block" und "Aquatica" jedoch als freche Clones, die sich spielerisch von "Bejeweled" und "Puyu Pop" kaum unterscheiden. Wer diese bereits ausgiebig gespielt hat, wird an den PSP-Varianten nur wenig Gefallen finden.



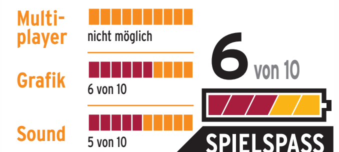
PSP Drei Gleichfarbige verschwinden: Stapelt Seesterne um die Wette!



PSP Durch jede Etage: Hier muss der Klettermax über alle roten Felder laufen.

Go! Puzzle

Entwickler	>> SCEE, UK
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> läuft nur auf PSP
Multiplayer	nicht möglich
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10



Nix Neues im Rätselland: putzig präsentierter, aber schamlos abgekupferter Puzzlemix.

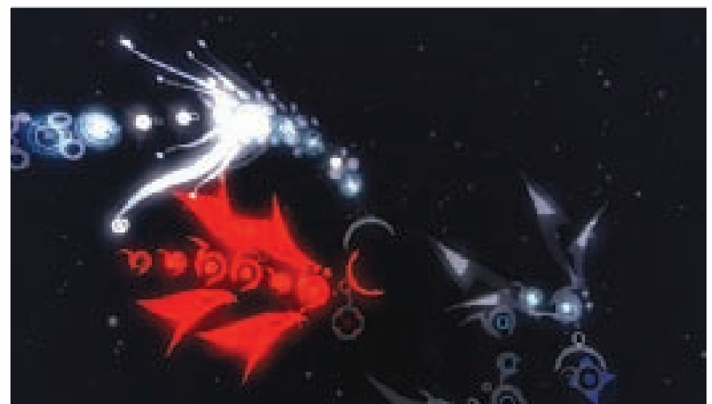
Flow

Reaktion >> Geschicklichkeit

In der ungewöhnlichen Mampferei "Flow" steuert Ihr einen hungrigen Wurm, der allerlei Kreaturen verschlingt und dadurch wächst. Ihr steuert das in alle Himmelsrichtungen fliegende Geschöpf präzise mit dem Analogstick und manövriert sein Maul zum nächsten Opfer. Jede Kreatur folgt individuellen Verhaltensmustern und erfordert daher eine eigene Taktik. Es gibt auch mächtige Gegenspieler, wahlweise von Computer oder Freunden gesteuert, die es Stück für Stück zu verschlingen gilt. Neben taktischem Fressen und Überlebenskampf fordert Euch keine Zielvorgabe, denn die fünf Ebenen kann man nach eigenem Gutdünken durchfliegen – um zwischen den Levels zu wechseln, frisst man einfach rote oder blaue Symbole. Das experimentelle Spielprinzip unterhält vor allem im Mehrspielermodus, weil sich hier verbissene Verfolgungsjagden veranstalten lassen. Solo experimentiert Ihr zwar mit den Ein- und Mehrzellern auf vielfältige Weise, Wetteiferstimmung will mangels Punktezählung und Ziellinie aber nicht aufkommen. Ein besonderes Lob verdient die fraktalartige Optik, die sich im Laufe der Fresserei weiter entwickelt. Man betritt zwar keine neue Welten, wird aber trotzdem von neuer Grafik verzückt.



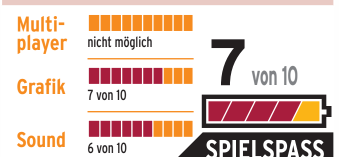
PSP Jedes Geschöpf verhält sich anders: Beobachtet die verschiedenen Arten und lernt ihre Verhaltensweisen einzuschätzen - dann könnt Ihr präzise zuschnappen!



PSP Duell der Riesenwürmer: Auch im Solomodus werdet Ihr mit mächtigen Gegenspielern konfrontiert - beisst zu, bevor sie Euch fressen!

Flow

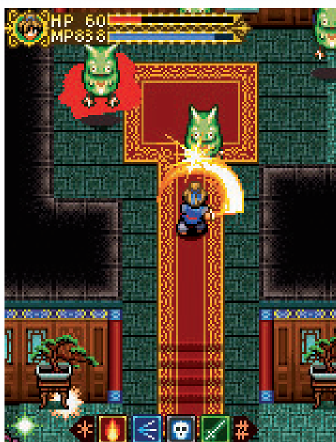
Entwickler	>> Super Villant, USA
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 8 Euro
Sprache	>> kein Text
Besonderheiten	>> läuft nur auf PSP
Multiplayer	nicht möglich
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10



Mal was anderes: experimentelles Würmerfressen, das ohne Punkte und Zeitbegrenzung auskommt.



Pocket-PC-Power >>



Gar nicht so einsam wie erwartet: Selbst eine holde Schönheit gilt es auf der Schatzinsel zu befreien.



Wie groß mag die Insel wohl sein? Das Abenteuer beginnt am Strand und führt Euch immer tiefer ins Hinterland.



Lauft flink durch die Flammen: In den unterirdischen Labyrinthen erwarten Euch auch einige Fallen.



Treasure Island

Abenteuer >> Action-Adventure

Lernt zaubern, bekämpft Monster und rettet holde Mädels: Die Schatzinsel hält für Schiffsbrüchige einige Überraschungen bereit.

Bei der Schatzinsel handelt es sich nicht um eine Umsetzung des berühmten Abenteuerromans von Robert Louis Stevenson, sondern eine fernöstliche Variante von "Robinson Crusoe": Nach einem nächtlichen Sturm auf hoher See werden Fischer Zhuotian und sein Sohn Zhuyu an einer geheimnisvollen Insel angespült, auf der es vor Monstern und Geheimnissen nur so wimmelt. Ihr erforscht das Eiland aus der Vogelperspektive; zuerst die Oberfläche und später unterirdische Tunnel, Lavahöhlen und prunkvolle Tempel. Dabei müsst Ihr Euch stets der vielen Skelettkrieger, Drachen und Teufelsfratzen erwehren: Im Nahkampf verlässt sich Held Zhuyu auf seinen Säbel, den es geschickt zu führen gilt – mal sollt Ihr hüpfende Monster im korrekten Augenblick treffen, mal dem Feind in den Rücken fallen. Im Laufe des Abenteuers lernt Ihr zudem einige Zaubersprüche, mit denen sich Feuer und Blitzgewitter beschwören lassen. Ebenso wichtig wie die Angriffstaktik ist die Verteidigung, denn die Ungeheuer nehmen Euch mit ihren individuellen Angriffen und allerlei magischen Geschossen ins Kreuzfeuer.

Zum Glück wird Euer Held immer mächtiger, er entwickelt sich wie ein Rollenspiel-Protagonist. Ihr sammelt Erfahrung, erweitert damit Lebens- sowie Zauberenergie und verleiht Zhuyu mit dem Upgradesystem neue Fähigkeiten und Kampftalente. Außerdem dürft Ihr Früchte und andere Leckereien sammeln, um den wackeren Streiter zu stärken. Mit putzigen Animationen, zahlreichen Spezialeffekten und einigen Klamaukdialogen kann "Treasure Island" für viele Stunden unterhalten, auch wenn Handlung und Spielsystem alles andere als revolutionär sind. Trotzdem hält der Plot manche gelungene Überraschung parat; Entwickler Huike spielt stellenweise sehr geschickt mit Euren Erwartungen und führt Euch damit schon mal an der Nase herum – mehr Unterhaltung wird Euch für sechs Euro selten geboten.



Treasure Island

Betriebssystem	>> ab PPC2000
Hersteller	>> Beijing Huike
Link	>> www.clickgamer.de
Zirka- Preis	>> 6 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

8 von 10



SPIELSPASS

Turbulentes Inselabenteuer mit sympathischer Manga-Optik, talentiertem Helden und vielen Aufgaben.

>> NEWS

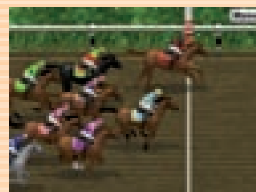
VGA-Update für Commodore 64

Das Update 2.52 macht den erfolgreichen Emulator "Pocket Commodore 64" noch vielseitiger. Die Software unterstützt jetzt VGA-Auflösung, alle Funktionen von Windows Mobile 5.0 (zum Beispiel Querformat) und läuft im Vergleich zur Vorgängerversion deutlich flotter. Die Handhabung erfolgt über Touchscreen und Steuerkreuz. Bei www.clickgamer.de zahlt Ihr für das praktische Werk- und Spielzeug 16 Euro.



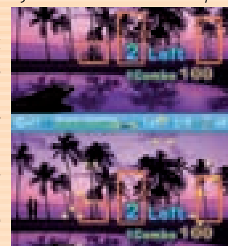
Pferderennen auf dem Pocket-PC

Modigity Software bringt seinen umfangreichen Rennstall auf Pocket-PC und GP2X. Wer hier auf das richtige Pferd setzen will, muss die Geschichte aller Rennteilnehmer genau studieren und so die Chancen auf einen Sieg kalkulieren – Ihr dürft aber auch auf andere Ergebnisse wie 'Verlieren' setzen. Bei sämtlichen Wettrennen fiebert Ihr dann in Echtzeit mit: Unter www.modigity.com kosten die Versionen für beide Handheldsysteme rund sechs Euro.



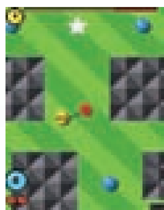
Training für den scharfen Blick

Ein klassisches Spielprinzip erhält erstmals einen Mehrspieler-Modus: In "Crazy Spot" müsst Ihr zwei Bilder vergleichen und mit den Stylus Unterschiede finden. Neu ist der Duellmodus per Bluetooth, in dem Ihr mit einem Freund um die Wette grübelt. Gripsfans surfen auf www.umobilegame.com.



Twin Spin 2

Reaktion >> Geschicklichkeit



Nur mit dem korrekten Timing lassen sich die Bälle durch die Hindernisse lenken.

In diesem Geschicklichkeitstest manövriert Ihr eine rotierende Stange mit zwei Bällen an den Enden durch über 20 kunterbunte Labyrinthe. Innerhalb des Zeitlimits gilt es, alle Ballons durch Berührung platzen zu lassen und natürlich jeder Menge beweglichen Hindernissen auszuweichen. Das Spielprinzip ist zwar nicht neu, macht sich aber mit der zugänglichen Einknopfsteuerung interessant. So kann man auch während der Brotzeit oder unter der Schulbank sein Geschick unter Beweis stellen.

Betriebssystem	>> ab PPC2002
Hersteller	>> In-Fusio
Link	>> www.in-fusio.com
Zirka-Preis	>> 6 Euro
Besonderheiten	>> keine

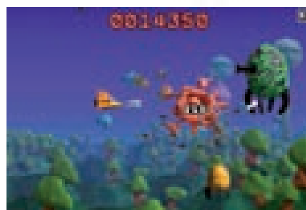
Multiplayer	nicht möglich
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

5 von 10 SPIELSPASS

Ansprechender, leicht zu bedienender Geschicklichkeitstest.

Platypus

Action >> Shoot'em Up



Das PSP-Vorbild gibt's seit kurzem auch bei uns, noch günstiger könnt Ihr aber mit dem PPC-Ableger ballern. Das Besondere an dem horizontal scrollenden Shooter ist die plastische Knetgrafik, die besiegte Gegner tatsächlich platt macht; sämtliche Grafiken wurden mit Ton modelliert und am Computer eingefärbt! Abgesehen von dem ungewöhnlichen Grafikstil erwartet Euch in den 20 Levels solide Baller-Action mit vielen Power-Ups und ansprechendem Retro-Soundtrack.

Betriebssystem	>> ab WM2003
Hersteller	>> Astraware
Link	>> www.astraware.com
Zirka-Preis	>> 13 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

5 von 10 SPIELSPASS

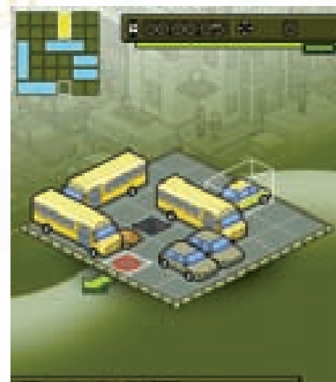
Solide 2D-Ballerei mit ungewöhnlicher Knetgummioptik.

Traffic Jam 2

Denken >> Knobelspiel



Der Käfer sitzt im Stau fest: Wer ihn befreien will, muss die Fahrzeuge vorwärts oder rückwärts aus dem Weg manövrieren. Das originelle Puzzlespiel umfasst 250 Verkehrsstaus, die Ihr in möglichst wenig Zügen auflösen müsst. Dabei könnt Ihr Tokens sammeln, mit denen sich für Euren Geschmack zu schwere Puzzles überspringen lassen. Die griffige Bedienung klappt wahlweise mit Steuerkreuz oder Stylus. Damit bietet "Traffic Jam 2" zwar einzigartige wie ansprechende Grübelunterhaltung, die allerdings ohne Drumherum auskommen muss: Tutorial, alternative Spielmodi, Online-Anbindung oder gar einen Level-Editor sucht Ihr vergeblich. Im Vergleich zum Vorgänger ist lediglich die 3D-Darstellung neu, auf VGA-Unterstützung wurde abermals verzichtet. Windows-Mobile-Fans entdecken zudem einen technischen Fehler – das Spiel lässt sich nicht im Querformat starten.



Der Käfer will den Stau umgehen: Verschiebt die Fahrzeuge und lenkt ihn zum mit dem Pfeil markierten Ausgang.



Traffic Jam 2

Betriebssystem	>> ab PPC2000
Hersteller	>> eSoft Interactive
Link	>> esoftinteractive.com
Zirka- Preis	>> 6 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	4 von 10
Sound	6 von 10

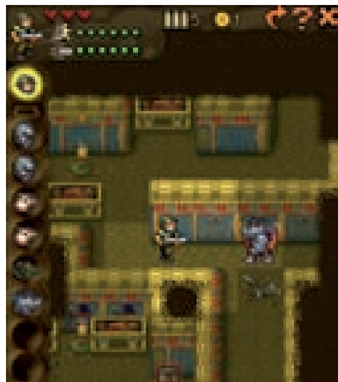
6 von 10 SPIELSPASS

Macht den Weg frei und bringt den Käfer nach Hause: Die Idee ist klasse, das Spiel aber noch ausbaufähig.

Through Enemy Eyes

Denken >> Runden-Strategie

Abenteurer Steven McCoy schließt sich der Fremdenlegion an und erforscht rundenweise den Tempel der ägyptischen Gottheit Anubis, um diese schließlich im finalen Duell ihrer Schätze zu berauben. Dabei gilt es, Mumien und andere Wüstenmonster mit der Flinte zu vertreiben oder ihnen geschickt auszuweichen. Ihr nutzt das magische Amulett, mit dem Ihr durch die Augen der Feinde sehen und so etwa um die Ecke blicken könnt – denn wie in anderen Strategiespielen schränkt der "Fog of War" die Sicht ein. Auf Eurem Weg durch die verzwickten Labyrinthe erobert Ihr außerdem Goldstücke, die Ihr zwischen den Missionen in Trainingseinheiten investiert. So lässt sich Mobilität, Schussreichweite und Lebensenergie des Helden im Laufe des verzwickten Abenteuers immer weiter ausbauen.



Nutzt das magische Amulett, um die Gegner zu finden: Nur in den hellen Feldern kann Steven die Monster erspähen.



Through Enemy Eyes

Betriebssystem	>> ab WM2003
Hersteller	>> Arabella Games
Link	>> bestpocketgames.com
Zirka- Preis	>> 9 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Nur eine Einheit, aber viele Blickwinkel: Dieses Strategiespiel zeigt eine neue Seite des "Fog of War".

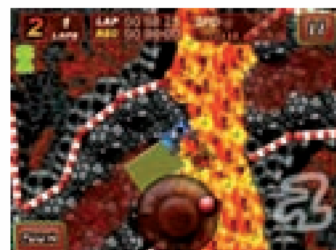
Wild Gears

Rennspiel >> Fun-Racer



Vier ferngesteuerte Flitzer brettern über Stock und Stein: Auf 15 Strecken weicht Ihr feuriger Lava und rutschigem Eis aus, springt mit Schanzen über Gräben und rempelt die Konkurrenz aus dem Weg. Die ansprechende Touchsteuerung, sympathische Cartoon-Grafik und der rockige Soundtrack sorgen für den nötigen Schwung. Allerdings dürft Ihr in den vier Cups lediglich Computergegner herausfordern, deren Intelligenz schnell ausgereizt ist. Ihr lernt die Schwächen der Gegner bald zu nutzen und hängt sie dann problemlos ab. Insofern stellen Euch nur noch die Strecken- und Rundenrekorde vor Herausforderungen. Deshalb eignet sich "Wild Gears" nur für schnelle Rasereien zwischendurch, Langzeitpiloten wird's schnell langweilig.

Die Schlitterphysik können erfahrene Piloten im Handumdrehen ausloten.



Bei Vollgas knifflig: Wer die Lava überqueren will, muss die Schanze treffen.



Wild Gears

Betriebssystem	>> ab WM2003
Hersteller	>> PDAmill
Link	>> www.pdamill.com
Zirka- Preis	>> 9 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	6 von 10
Sound	4 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Unvollständig: putziger "Micro Machines"-Klon, dem der vergnügliche Mehrspieler-Modus fehlt.

Retro-Gamer



Bunter Hosentaschen-Reigen: Die Nintendo Mini Classics sind putzige Hommagen an die Originale.

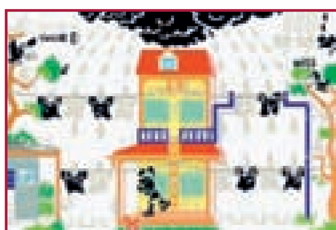
Game & Watch

Lust auf die LCD-Oldies, aber zu wenig Geld für den Kauf der Originale? *Mobile Gamer* zeigt Euch alternative Zockmöglichkeiten auf.





In der Mini-Classic-Serie erschienen auch Spiele wie "Die Schlümpfe", die es nicht als echtes Game & Watch gab.



Netter Gag der "Game & Watch Gallery": Während bei den 'Classic'-Fassungen Knollenmännchen rumhampeln, sind bei 'Modern' oft Mario und seine Kumpane am Start.

Game & Watch-Spiele als Mini Classic
Donkey Kong
Donkey Kong jr.
Fire
Mario's Cement Factory
Octopus
Oil Panic
Parachute
Snoopy Tennis
Super Mario Bros.
Zelda

Game & Watch	
Mobile Gamer	Thema
Ausgabe 9:	Die einfachen Serien
Ausgabe 10:	Geräte mit Doppelbild
Ausgabe 11:	Ungewöhnliche Modelle
Ausgabe 12:	Alternative Spielmöglichkeiten

Wer die bisherigen Episoden unserer Game & Watch-Historie verfolgt hat, der weiß Bescheid: Über 60 Modelle gab es in den 80er-Jahren zu kaufen, doch 1991 stellte Nintendo die Produktion endgültig ein. Kein Wunder, schließlich hatte da bereits der Game Boy seinen unaufhaltsamen Siegeszug begonnen und die altmodische Technik schnell verdrängt – statt starrer LCD-Optik und nur einem Spiel pro Gerät hieß es nun moderne Grafik und Module wechseln.

Ganz totzukriegen war Game & Watch aber nicht, denn Oldie-Liebhaber und Sammler haben die Handheld-Ursprünge nie vergessen. So entwickelte sich ein reger Gebrauchthandel, der immer mehr zum Hobby von gut situierten Zockern wird: Geräte in guter Qualität und womöglich sogar mit Originalverpackung erzielen auf Ebay & Co. inzwischen Rekordpreise. Vorsichtige Schätzungen für den Preis einer kompletten Sammlung in neuwertigem Zustand belaufen sich auf sagenhafte 17.000 Euro – das ist Luxus pur.

Was also tun, wenn man die Oldies einfach nur zocken möchte? Für seltene Titel stehen die Chancen schlecht, populärere Spiele gibt's aber in ein oder zwei Alternativen, die wir Euch hier vorstellen.

Die Mini Classics

1998 erkannte der österreichische Spielehersteller Stadlbauer das Potenzial der Oldies und produzierte preisgünstige Neuauflagen, die vor allem in Spielzeugläden zu erhalten waren. Die "Nintendo Mini Classics" genannten Spiele setzten wie die Originale auf LCD-Technik und die klassischen Abläufe, kamen aber in einer originellen Verpackung daher. Statt nämlich die alten, rechteckigen Formen zu replizieren, packte Stadlbauer die Spiele in kleine Game-Boy-artige Gehäuse mitsamt Steuerkreuz (egal ob der jeweilige Titel die Richtungstasten brauchte oder nicht). Weil der Spaß namensgerecht in Mini-Dimensionen daher kam, waren die Geräte zugleich als Schlüsselanhäger gedacht – ein gelungenes Gimmick. Insgesamt zehn Game & Watch-Titel (siehe Tabelle links) wurden bislang hergestellt. In der gleichen Reihe gibt es aber auch allerlei Originalentwicklungen; angefangen von Klassikern wie "Tetris" bis zu "Harry Potter" oder aktuell "UEFA Euro 2008". Denen geht zwar der Charme der Oldies



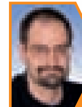
ab, aber interessant sind sie durchaus. Im Gegensatz zu den echten Game & Watch-Geräten sind die Preise für gebrauchte Mini-Classics moderat geblieben: Mehr als zehn bis 20 Euro müsst Ihr selten dafür aufbringen – problematisch wird es eher, alle Titel im Handel oder Internet aufzuspüren.

Game & Watch Gallery

Auch Nintendo selbst erinnerte sich an seine Vergangenheit und sorgte für Neuauflagen auf den Game-Boy-Handhelds. Der erste zaghafte Versuch erschien bereits 1995 unter dem Tarnnamen "Game Boy Gallery", vezerrte aber die Originale mit unnötigen Grafik-Veränderungen – das muss nicht sein. Tadellos fallen dagegen die zwischen 1997 und 2002 veröffentlichten vier Teile der "Game & Watch Gallery" aus: Je nach Folge waren vier (Teil 1) bis 20 (die einzige GBA-Veröffentlichung mit dem Untertitel „Advance") Oldies enthalten – allesamt in einer detailverliebten Originaldarstellung und teilweise als moderne Updates, die aber das Spielgefühl des Oldies bewahrten.

Eine genau Aufschlüsselung, welche Spiele wo zu finden sind, seht Ihr in der Tabelle rechts oben. Dank zahlreicher Boni taugen die Retro-Sammlungen nicht nur zum Daddeln, sondern auch als kleine Beiträge zur Wahrung der Handheld-Historie. Besonders erfreulich: Gebrauchte Exemplare sind erschwinglich. Auf Ebay finden sich in der Regel Angebote für alle Episoden, die selten die 20 Euro-Hürde überspringen – das ist günstiger als der damalige Ladenpreis und jeden einzelnen Cent wert. *us*

Wer alle vier "Game & Watch Gallery"-Teile hat, erfreut sich an Emulationen von mehr als der Hälfte aller Originale.



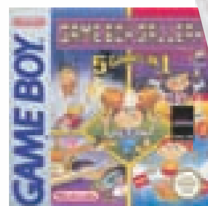
Ulrich Steppberger

"Und es stimmt doch: Totgesagte leben länger"

Heute ärgere ich mich, dass ich die Mini Classics vor Jahren links liegen ließ, als es sie überall billig gab. Ein Game & Watch als Schlüsselanhäger, so etwas ist einfach kultig! Zum Glück habe ich den Fehler bei den Game-Boy-Modulen nicht gemacht. Zumal die nicht nur Sammlerwert besitzen, sondern auch Spaß machen. Dank neckischer Gimmicks, den hübsch gemachten Modern-Fassungen und motivierenden Freischalt-Anforderungen für versteckte Spiele habe ich lange Stunden mit dem Zocken der neu aufgelegten Oldies verbracht. Natürlich wäre mir der Besitz der Originale lieber, doch die kann sich heute kaum noch jemand leisten – da sind die Game-Boy-Module ein akzeptables und vor allem bezahlbares Trostpflaster.



Besonders originell: ein Dual-Screen-Gerät als Schlüsselanhänger.



Die Game & Watch-Imitationen der "Game Boy Gallery" waren grafisch abgewandelt.

Diese Spiele gibt's auch in Modulform:

Name	G&W Gallery	G&W Gallery 2	G&W Gallery 3	G&W Gallery Adv.
Ball	-	O	-	-
Balloon Fight	-	-	-	-
Black Jack	-	-	-	-
Bombsweeper	-	-	-	X
Boxing	-	-	-	O
Chef	-	O	-	O
Climber	-	-	-	X
Crab Grab	-	-	-	-
Donkey Kong	-	O	-	-
Donkey Kong 2	-	-	X	-
Donkey Kong 3	-	-	-	O
Donkey Kong Circus	-	-	-	-
Donkey Kong Hockey	-	-	-	-
Donkey Kong jr.	-	-	O	O
Egg	-	-	O	-
Fire	O	-	X	O
Fire Attack	-	-	-	O
Flagman	-	-	X	-
Goldcliff	-	-	-	-
Green House	-	-	O	-
Helmet	-	O	-	-
Judge	-	-	X	-
Lifeboat	-	-	-	X
Lion	-	-	X	-
Manhole	O	-	-	X
Mario Bros.	-	-	O	O
Mario the Juggler	-	-	-	-
Mario's Bombs Away	-	-	-	X
Mario's Cement Factory	-	-	-	O
Mickey & Donald	-	-	-	-
Mickey Mouse	-	-	-	-
Octopus	O	-	-	O
Oil Panic	O	-	-	-
Parachute	-	O	-	X
Pinball	-	-	-	-
Popeye	-	-	-	-
Rainshower	-	-	-	O
Safebuster	-	-	-	X
Snoopy	-	-	-	-
Snoopy Tennis	-	-	-	-
Spitball Sparky	-	-	X	-
Squish	-	-	-	-
Super Mario Bros.	-	-	-	-
Tropical Fish	-	-	-	X
Turtle Bridge	-	-	O	-
Vermin	-	O	-	-
Zelda	-	-	-	X

O als Classic- und Modern-Fassung | X nur als Classic-Fassung

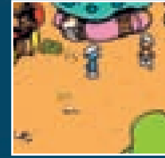
DS-Retro-Schmankerl aus Japan

Die aktuellste Wiederbelebung der Game & Watch-Ära gibt es auf dem DS, sie hat allerdings einen Haken: Die witzige "Game & Watch Collection" konnte man selbst in Japan nie offiziell im Laden kaufen. Das Modul mit drei liebevoll und originalgetreu emulierten Dual-Screen-Titeln ist nur in der fernöstlichen Variante des Club Nintendo als Prämie für fleißige Sammler zu bekommen – für ausländische Daddler stellt das ein schier unüberwindbares Hindernis dar, denn sowohl die dafür nötigen Bonuscodes als auch Anmeldung und Versand sind regional beschränkt. Wer "Donkey Kong", "Oil Panic" und "Green House" trotzdem für seinen DS haben will, muss aber nicht endgültig verzweifeln, solange er gewillt ist, ein gewisses Sümmchen zu investieren: Immer wieder tauchen bei Ebay vereinzelte Exemplare auf, die für 30 bis 40 Euro über den Tisch gehen.



DIE SCHLÜMPFE




Titel	Die Schlümpfe	Die Schlümpfe reisen um die Welt	Die Schlümpfe 3	Die Schlümpfe im Alptraumland	Die Schlümpfe – das große Abenteuer
Hersteller	Infogrames	Infogrames	Infogrames	Infogrames	Infogrames
Erscheinungsjahr	1993	1995	1997	1998	2000
für Game-Boy-Version	schwarz-weiß	schwarz-weiß	schwarz-weiß	color	color

Ohne Vergangenheit keine Zukunft: An dieser Stelle werfen wir einen Blick zurück auf den ursprünglichen Game Boy, den Vater und Wegbereiter aller aktuellen Handhelds. Dazu picken wir uns ein Thema heraus und stellen die passenden Spiele vor.

Klein, blau und knuffig: Die quirligen Schlümpfe sind Comic- und Zeichentrick-Helden der ungewöhnlichen Art und heute noch populär. Das ist schon eine Leistung, denn die Schöpfungen des belgischen Zeichners Pierre 'Peyo' Culliford können 2008 ein rundes Jubiläum feiern – stolze 50 Jahre haben Papa Schlumpf, Schlumpfine und die anderen Bewohner von Schlumpfhausen inzwischen auf dem Buckel. Nur im Videospielbereich ist es seit einiger Zeit ruhig um die blauen Wusler. Eigentlich erstaunlich, denn auf den alten Game Boys durften die Kerlchen regelmäßig Abenteuer bestehen...

Den Auftakt machen 1995 "Die Schlümpfe": Der Muskelschlumpf (auch Hefty genannt) muss losziehen, um seine Kumpane aus den Klauen des bösen Gargamel zu befreien. Dazu marschiert er nach bester 2D-Jump'n'Run-Tradition durch scrollende Levels, gelegentlich werden auch Flussfahrten fällig. So einfach das Konzept, so gelungen fällt die Grafik aus, auch die Steuerung lässt kaum Wünsche offen. Den hohen Maßstab kann zwei Jahre darauf "Die Schlümpfe reisen um die Welt" nicht halten: Zwar sieht die globale Bummelei noch etwas hübscher aus und erlaubt erstmals, als Schlumpfine zu spielen, dafür werden die Levels unübersichtlicher und die Steuerung zickiger. Der Trend setzt sich 1997 bei "Die Schlümpfe 3" fort, bei dem der Schwierigkeitsgrad anzieht und Hefty sich mit nicht sonderlich spannenden Rätseln abplagen muss.

Das Game-Boy-Color-Debüt entpuppt sich gar als Mogelpackung, denn "Die Schlümpfe im Alptraumland" ist kein neues Abenteuer – stattdessen wurde nur der schwarzweiße Vorgänger eingefärbt. Etwas mehr als die übliche Hüpfkost will 2000 "Das große Abenteuer" bieten, was nur bedingt gelingt: Schlumpfhausen ist als Oberwelt dabei, in der Ihr mysteriöserweise orange gefärbte Artgenossen nach Hinweisen befragt, doch dann folgen wieder seitlich scrollende Abschnitte oder konfuse Labyrinthe – außerdem leidet durch die etwas höhere Kameraperspektive der bislang zuverlässig wirkende Pixelcharme der Schlümpfe etwas.

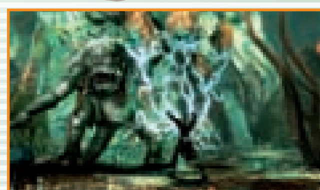
Es folgt noch ein leidlich erfolgreiches Comeback auf dem GBA mit „Die Schlümpfe schlagen zurück" (2002), seitdem herrscht Funkstille. Aber vielleicht nimmt ja ein motiviertes Entwickler-team das runde Jubiläum der Blaulinge zum Anlass, um zum Beispiel ein neues DS-Abenteuer in Angriff zu nehmen...

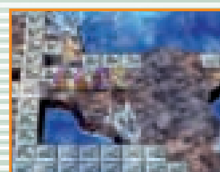


>> Die nächste Mobile Gamer erscheint Ende September

ElternRatgeber

Hilfe, mein Kind spielt Videospiele! Keine Angst, Dr. MoGa erklärt Langzeitrisiken und Ansteckungsgefahr. Denn, liebe Eltern, auch für ältere Semester bieten DS und PSP spannende Unterhaltung. Vielleicht trägt das Videospiel sogar zu einem besseren gegenseitigen Verständnis bei – gemeinsam Zocken für ein neues Familien-Glück!





Vorsicht, heiß!

Mitte des Jahres rücken die Hersteller mit ihren Infos zu den kommenden Weihnachtshits raus – entweder auf der amerikanischen E3-Messe oder bei speziellen Veranstaltungen. Wir spitzen jedenfalls die Ohren (bzw. Augen) und prüfen die Pressemeldungen auf ihren Wahrheitsgehalt; auf substanzlosen Hype können wir verzichten. Voller Vorfreude sind wir dagegen bei Gedanken an "Dragon Quest: Chapters of the Chosen" und "Star Wars: The Force Unleashed" (ganz links).

>>Ausblick